DVD

JOC FULL! FREEDOM FORCE VS THE 3rd REICH

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Octombrie 2006 13,5 LEI

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Şi se vor umple mările cu sânge

DIN ESTUL SĂLBATIC

CALL OF JUAREZ

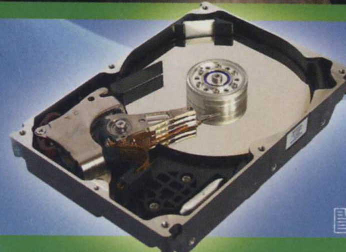
SCOATE PISTOLUL LUI DUMNEZEU



GUILD WARS NIGHTFALL



LEVEL LA GC LEIPZIG 2006



RAZIE PRINTRE PLATANE



DEMOS .KKRIEGER ■ BAD DAY L.A. ■ FIFA 07 ■ JUST CAUSE ■ LEFT BEHIND: ETERNAL FORCES ■ NARBACULAR DROP ■ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE **FILME** ARMED ASSAULT ■ CALL OF DUTY 3 ■ BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY ■ DARK CRUSADE (THE HARLEQUINS) ■ HAPPY FEAT ■ HALF-LIFE 2: EPISODE 2 ■ METAL GEAR SOLID 4 ■ MEDIEVAL II: TOTAL WAR ■ NEED FOR SPEED: CARBON ■ NEVERWINTER NIGHTS 2 **UTILITARE** ATI CATALYST 6.8 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 91.47 ■ ESET NOD ANTIVIRUS SYSTEM ■ ASHAMPOO FIREWALL 1.10 ■ QUICKTIME ALTERNATIVE 1.76 BETA 1 ■ SKYPE 2.6.0.81 BETA **PATCH** PREY V1.1

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

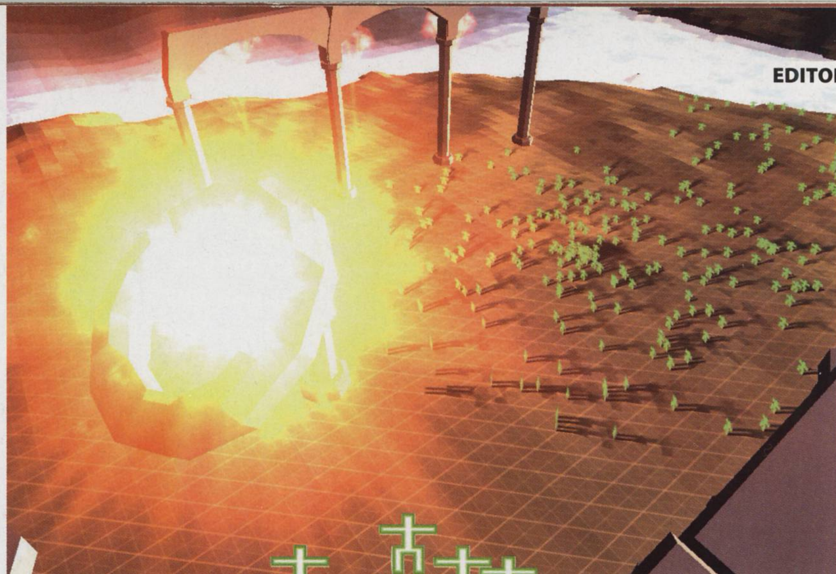
HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

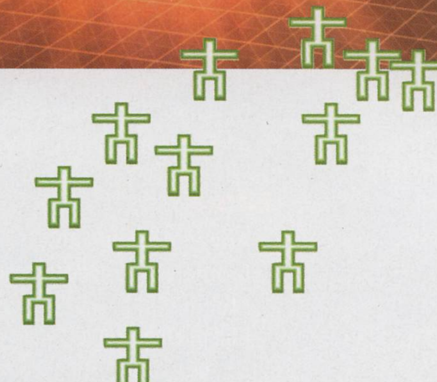
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

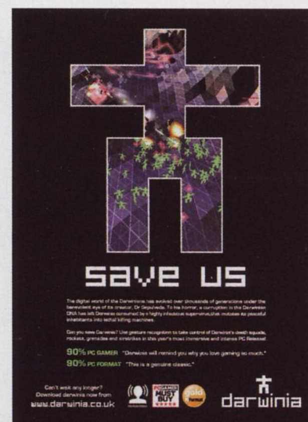




Chiar dacă în ultimul timp curentul **indie** se îndreaptă cu paşi grăbiţi spre zona pop culture, principala cauză fiind în mod paradoxal succesul producţiilor de acest gen, producătorii independenţi din toate domeniile (jocuri, muzică, film etc.) lucrează din greu prin mansarde şi garaje. Pentru mulţi, indie este doar o etapă din drumul spre faimă şi bani, pentru alţii în schimb indie reprezintă libertatea totală. Jocuri precum Darwinia, Oasis, Democracy sau New Star Soccer au demonstrat că se pot face jocuri cu un gameplay (cel puţin!) genial şi fără bugetele marilor producători. Nu au în spate echipe numeroase, engine-uri grafice extraordinare sau sute de licenţe, dar reuşesc să te ţină în faţa calculatorului mai mult decât ai fi crezut iniţial.

În luna ianuarie am iniţiat campania „Tu Faci Jocurile" cu scopul de a descoperi şi sprijini indie gaming-ul românesc şi iată că suntem aproape de finalul primei ediţii. Peste 20 de jocuri au fost înscrise în concurs şi concluziile ne dau motive să fim optimişti vizavi de viitorul industriei din România. Echipe tinere, concepte interesante şi multă pasiune şi entuziasm, toate aşteaptă să fie descoperite şi ne demonstrează încă o dată că potenţial există. Prezenţa în România a studiourilor Ubisoft, EA Mobile sau Gameloft nu este deloc întâmplătoare. Pe lângă acestea, mai sunt şi studiouri care lucrează pentru firme importante de afară. De aceea nici nu ar trebuie să ne mire că partea de quality assurance pentru Gothic 3 a fost făcută în Cluj. Sunt semne bune şi de abia aştept următoarea copertă pe care să apară un joc românesc. Poate chiar un indie.

■ **Rzarectha**



Definiţie: **Indie s. Studio sau producător care nu este afiliat la o organizaţie mai mare sau mai comercială.**

TOP 3 / REDACTOR



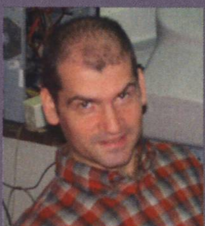
cioLAN
1. Call of Juarez
2. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
3. Age of Pirates: Caribbean Tales



BogdanS
1. Logitech MX Revolution
2. Point Of View GeForce 7950 GX2
3. Packard Bell EasyNote MX65



Locke
1. Age of Pirates: Caribbean Tales
2. Call of Juarez
3. Syphon Filter: Dark Mirror



Marius
1. Call of Juarez
2. Age of Pirates: Caribbean Tales
3. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy



Rzarectha
1. Call of Juarez
2. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
3. Madden NFL 07



KiMO
1. Call of Juarez
2. GTI Racing
3. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

cuprins cd/dvd

Demo
.kkrieger
Bad Day L.A.
FIFA 07 (DVD)
Just Cause (DVD)
Left Behind: Eternal Forces (DVD)
Narbacular Drop
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade (DVD)

MODs
Classic DOOM 3 v1.1 Final (DOOM 3) (DVD)
DarthMod 8.0 Dark Edition (Rome: Total War) (DVD)
Darkness over Daggerford (NeverwinterNights) (DVD)

Filme
Armed Assault (DVD)
Brothers in Arms: Hell's Highway (DVD)
Chrome 2
Call of Duty 3 (DVD)
Dark Crusade (The Harlequins) (DVD)
Happy Feat
Half-Life 2: Episode 2 (GC 2006) (DVD)
Metal Gear Solid 4 (GC 2006) (DVD)
Medieval II: Total War (Religion and Crusades) (DVD)
Need for Speed: Carbon (Autosculpt) (DVD)
Neverwinter Nights 2
Sam and Max: Freelance Police
Spore (Conflict)
Stranglehold (DVD)
Team Fortress 2 (DVD)
The Witcher (DVD)
Unreal Tournament 2007 (GC 2006) (DVD)

Imagini
Bioshock
Guild Wars: Nightfall
Silent Hunter 4

Wallpaper
Lineage II: The Chaotic Chronicle
Neverwinter Nights 2
Warhammer: Mark of Chaos

Screensaver
Silent Hill

Drivere
ATI Catalyst 6.8 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 91.47 (DVD)

Patch
FlatOut 2 v1.1 Beta EU
Heroes of Might and Magic V v1.03 (DVD)
LEGO Star Wars v1.1
Madden NFL 2007 v2.0
Prey v1.1 (DVD)

Antivirus
NOD32 Antivirus System 2.51.30

Freeware
Ashampoo Firewall 1.10
QuickTime Alternative 1.76 Beta 1 (DVD)
Skype 2.6.0.81 Beta (DVD)
xpy 0.9.7

Shareware
Encrypt My Information 3.01
GetRight 6.0b
Nero 7 Lite 7.2.7.0 (DVD)
PowerStrip 3.70.570
The Bat! Professional 3.85.03 (DVD)
WinRAR 3.61

EXTRA
LBreakout2 (versiune completă)
SAVAGE: The Battle for Newerth (versiune completă) (DVD)
LEVEL DVD Finder

NOTĂ
Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Freedom Force vs The Third Reich



Refugiul tuturor iubitorilor de dreptate care nu sunt îndeajuns de bărbaţi încât să-şi îmbrace chiloţii peste colanţii albaştri, Freedom Force vs The Third Reich este un The Bard's Tale al benzilor desenate, un action RPG simpatic foc şi plin de umor, care nu ezită să ia peste picior clişeele ce sufocă majoritatea benzilor desenate cu supereroi. Dacă aveţi dubii în privinţa calităţii, aflaţi că Freedom Force s-a născut şi a crescut în ograda celor de la Irrational Games, oamenii care ne-au dăruit System Shock-ul.

OCTOMBRIE 2006

WII ÎN EUROPA

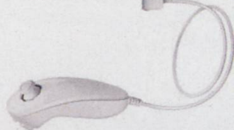
După ce inițial au fost anunțate datele și prețurile doar pentru Japonia și SUA, la mijlocul lunii septembrie, într-o conferință de presă ținută în Londra, au fost prezentate și informațiile de interes pentru gamerii europeni. Așadar, gameri și gamerițe, vineri, în data de 8 decembrie, next-gen-ul în viziunea celor de la Nintendo vine în Europa și credem că va fi prima consolă care va ajunge și pe piața de la noi. Prețul anunțat este de 249 de euro, iar pachetul conține:



- Consola Wii (albă)
- Telecomandă Wii cu șnur
- Nunchuk
- Adaptor Wii AC
- Cablu Wii Stereo AV
- Stand Wii
- Wii Stand Plate
- Wii Sensor Bar
- Sensor Bar Stand
- Baterie AA
- Jocul Wii Sports (baseball, tenis, bowling, box, golf)

Prețurile pentru accesoriile suplimentare vor fi:

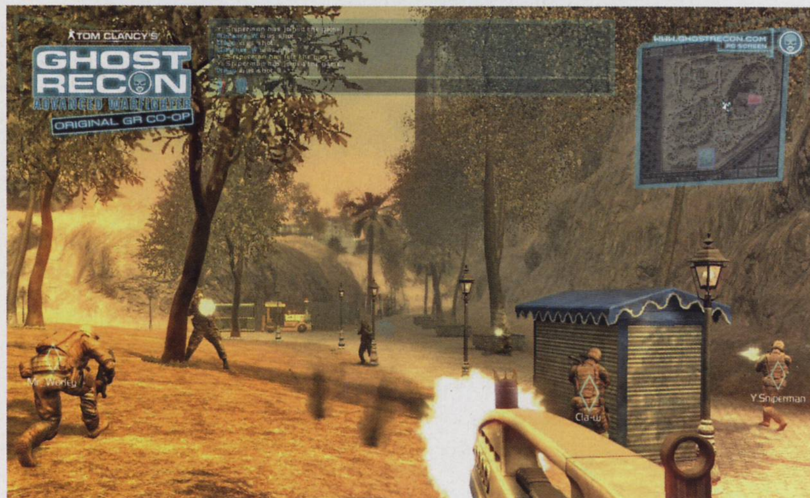
- Telecomandă Wii - 39 euro
- Nunchuk - 19 euro
- Controller clasic - 19 euro



PSYCHONAUTS INTRĂ PE STEAM

Încă un joc este pregătit să intre în marea și fericita familie Steam. Este vorba de minunatul Psychonauts al celor de la Majesco, care se va alătura, începând cu luna octombrie, jocurilor BloodRayne 1&2 și Advent Rising, care sunt deja comercializate pentru sume cuprinse între 10 și 20 de dolari. Cu ocazia acestui anunț, Daniel Hofbauer, biz-dev director Majesco, s-a gândit să intre puțin în grațiile celor de la Valve, doar-doar îi scot joacele mai în față, și ne-a asigurat că Steam este cea mai mare și mai tare platformă de distribuție. Știam. Și dacă tot am vorbit despre Majesco, trebuie spus că în urma cifrelor de vânzări scăzute din ultima perioadă, compania a decis să se orienteze spre proiecte mai micuțe și momentan lucrează la o serie de jocuri pentru Wii, unul dintre ele fiind Bust-A-Move Revolution, pregătit pentru începutul lui 2007.





GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER MULTIPLAYER PACK 3

La insistențele fanilor, cei de la Ubisoft au lansat GRAW multiplayer pack 3. Mai exact comunitatea a dorit modurile siege și co-operative și asta a și primit. În modul siege, una din echipe trebuie să ocupe o zonă strategică în care să reziste cel puțin cinci secunde, iar în modul co-op salvarea vine după ce treci de dușmanul încrâncenat și ajungi la punctul de extracție. Această provocare este disponibilă pentru 12 jucători, care se pot organiza în trei echipe. Mulțumiți?

DEZMINȚIRE DE LA BETHESDA



După ce flăcăii de la Gamespot au anunțat că, din 21 noiembrie, pentru 20 de dolari putem cumpăra primul expansion pentru The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda s-a grăbit să precizeze că Knights of the White Stallion rămâne doar un quest din Oblivion și nicidecum titlul unui expansion. De asemenea, a menționat că vom fi informați de îndată ce își va pune în cap să ne pregătească add-on-uri sau expansion-uri pentru TES IV. Momentan, se pare că o duce foarte bine cu comerțul de pe OblivionDownloads.com.



LEVEL TOP 10

SEPTEMBRIE 2006

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**352**
2. World of Warcraft	**123**
3. Half-Life 2: Episode One	**110**
4. Heroes of Might and Magic V	106
5. Hitman: Blood Money	82
6. Dreamfall: The Longest Journey	47
7. 2006 FIFA World Cup	39
8. Rise of Nations: Rise of Legends	17
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	7
10. Sensible Soccer 2006	4

Top preluat de pe www.level.ro



MAKE SOMETHING UNREAL LA O NOUĂ EDIŢIE

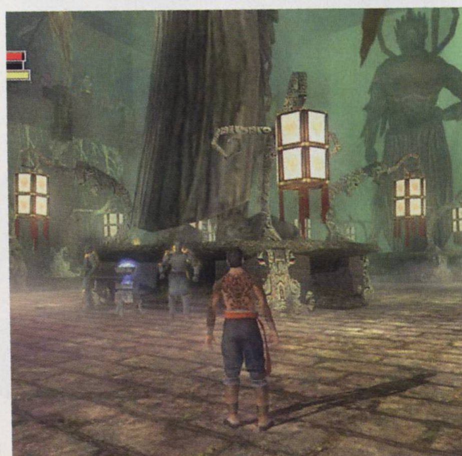
Epic Games, oamenii care ne vor aduce în case Gears of War şi Unreal Tournament 2007, s-au gândit că o nouă ediţie a competiţiei Make Something Unreal nu ne-ar strica deloc. De aceea, au anunţat, prin vocea vice-preşedintelui Mark Rein, care le sunt planurile în această direcţie. Ediţia precedentă, sponsorizată de NVIDIA, care a avut premii în valoare de un milion de dolari, s-a bucurat de un succes răsunător, avalanşa de mod-uri noi pentru UT2004 reuşind să-i confere acestuia o aromă aparte şi noi motive de a-l păstra mult timp de acum înainte instalat pe HDD-uri. Este un motiv cât se poate de întemeiat pentru a promova şi susţine viitoarele titluri din seria Unreal Tournament şi de acum înainte. Aşadar, pentru UT2007 planurile sunt mari, cei de la Epic Games promiţând să adune noi sponsori şi să ofere premii cel puţin la fel de valoroase, în speranţa că vom avea parte de un concurs de mod-uri la fel de atractiv.

Platforma va fi, de această dată, Unreal Engine 3, un aspect care l-a făcut pe Mark Rein să declare că rezultatele vor fi spectaculoase, aşteptările fiind cu atât mai mari.

2K GAMES VA DISTRIBUI JADE EMPIRE PENTRU PC

BioWare a reuşit, în cele din urmă, să încheie un acord de distribuţie pentru versiunea de PC a RPG-ului Jade Empire. Numele publisher-ului este 2K Games. Jocul vrea să vadă lumina zilei în ianuarie 2007, însă, ca de obicei, data lansării nu este bătută în cuie. În lista cu argumente pro BioWare am găsit controlul intuitiv, monştri şi inamici noi susţinuţi de un AI mai inteligent, stiluri noi de luptă şi grafica îmbunătăţită, care ne va încânta privirile.





DARK MESSIAH VINE ŞI PRIN STEAM

Valve s-a luat de mână cu Ubisoft pentru a face posibilă distribuţia jocului Dark Messiah of Might & Magic şi prin Steam. Gabe Newell, mare fan al seriei, preşedinte şi co-fondator al Valve, s-a arătat încântat de afacere şi nerăbdător să-l joace, adăugând că rândurile jocurilor ce urmează a fi lansate prin Steam se vor îngroşa pe măsură ce se apropie sărbătorile de iarnă. Un bun exemplu în acest sens îl reprezintă GTI Racing, Xpand Rally, colecţia de jocuri PopCap Games şi altele, toate recent intrate pe canalul de distribuţie online al Valve. Adică Steam.

Am instalat Zuma Deluxe. Nebunie!





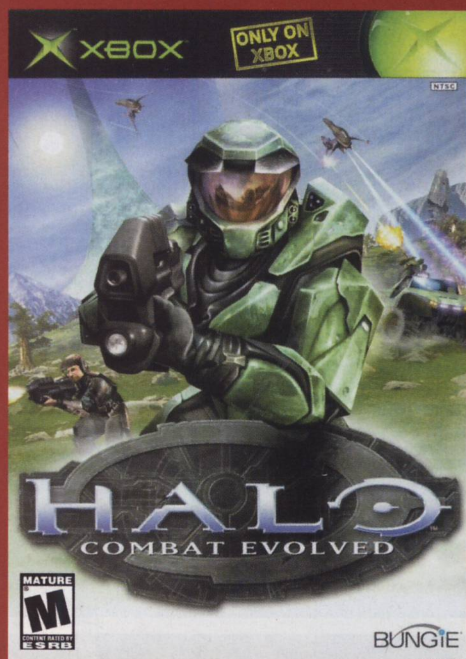
LANSARE CĂRŢI DE JOC WORLD OF WARCRAFT

Pentru că din păcate MTG încă nu a ajuns la noi, o serie de alte tipuri de seturi de cărţi de joc şi-au făcut apariţia pe piaţa românească. Fantasy Games, cei responsabili şi cu www.fantasygames.ro, ne-au anunţat lansarea unui set de cărţi de joc pe marginea celebrului MMORPG. Sperăm că în curând vom pune şi noi mâna pe acesta pentru a ne face o impresie transmisibilă către voi.



PETER JACKSON ŞI FILMUL HALO

După succesul imens al acestui joc de la Microsoft Games, era şi normal ca industria cinematografică să încerce să pună mâna pe licenţa de difuzare. Spre bucuria noastră, producător şi regizor va fi Peter Jackson, acelaşi om care a stat şi în spatele seriei The Lord of the Rings. Slavă Domnului că Uve s-a mai dat la fund. Oricum, Peter declară că deşi scenariul nu e încă scris, partea grafică este deja în lucru. El e conştient de faptul că



Microsoft nu-i va ierta nicio greşeală, aşa că este obligat să facă un film bun. Stresul se simte din declaraţiile sale – „E atât de uşor să închizi ochii şi să-ţi imaginezi o versiune foarte proastă a lui Halo. Lucrul acesta vine spre tine într-un mod înspăimântător de rapid. Şi exclami: Oh Doamne! Ar putea fi groaznic". Dar cine ştie, poate că Halo va fi primul film făcut după un joc care să merite vizionat. Având în vedere atitudinea lui Peter Jackson, e posibil.



EA CUMPĂRĂ CRYTEK?

Într-un articol publicat în ziarul german Die Welt în septembrie se menţionează că Gerhard Florin (vice-preşedinte executiv EA şi manager general al International Publishing) a descris Crytek ca fiind un candidat foarte





interesant în cazul unei eventuale achiziţii. Discuţiile dintre EA şi Crytek au fost confirmate, însă Faruk Yerli, co-fondator al studioului din Frankfurt, a declarat că mai marii de la Crytek (FarCry, Crysis) au luat în considerare şi o ofertă publică. Let the hunt begin!

CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - AUGUST 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

O nouă tragere la sorţi a desemnat câştigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE", organizată la sfârşitul lunii august 2006 de Best Distribution şi LEVEL. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul original **CivCity: Rome** a fost câştigat de Milena Roman din Bucureşti.

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câştigat de Meszar Mark Norbert din Arad

Banii necesari achiziţionării jocului **The Sims 2** pentru PlayStation 2 îi vor fi returnaţi lui Costin Olaru din Bucureşti.

Un **tricou cu Hitman: Blood Money** a fost câştigat de Vlad Sandu din Bucureşti.

Câte două **postere cu jocurile The Da Vinci Code şi Aeon Flux** au fost câştigate de Daniel Ţirmeş din Braşov şi de George Iulian Smărăndache din Constanţa.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

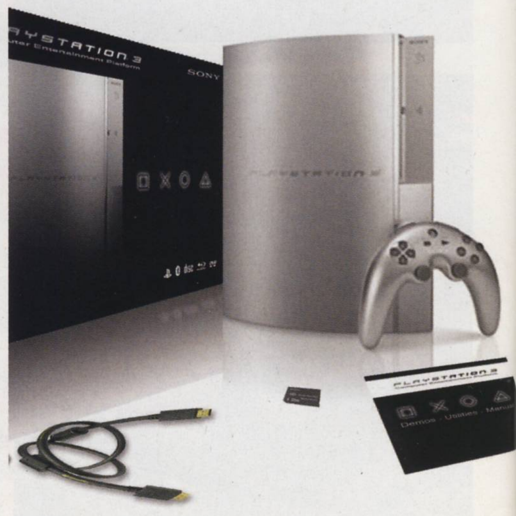
Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

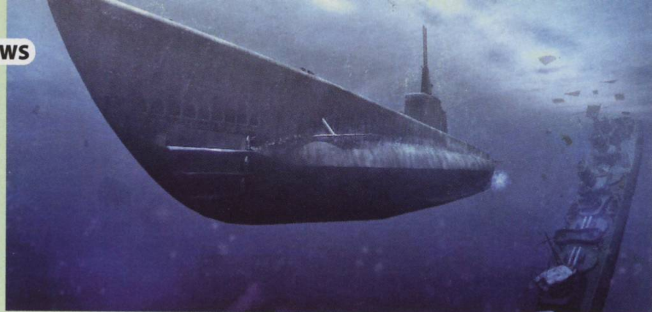
Nu uitaţi: „Merită să joci originale!" şi să citeşti LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

PS3 VINE MAI PE SEARĂ

Sony a anunţat că nebunaticii gameri din Europa nu vor pune mâinile, în mod legal, pe consola PS3 mai devreme de luna martie a anului următor. Nici nu ştim cum se traduce această dată pentru România. Pentru Japonia şi America de Nord, datele de 11, respectiv 17 noiembrie rămân neschimbate. Amânarea a fost cauzată de lipsa unui număr suficient de unităţi Blu-Ray produse de grupul Sony (le-a fost ruşine să ceară cu împrumut de la Philips, Sharp sau Arctic). Presimţind valul de vorbe dulci, Sony a anunţat lansarea unui nou site PS3... sau era pentru vorbele dedicate lipsei unui cablu HDMI din pachetul unui console de 600 de euro? Voi decideţi!

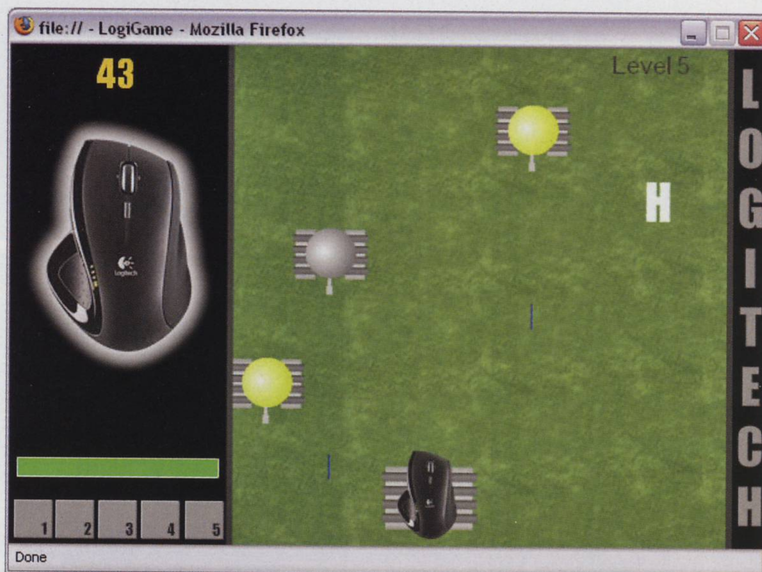




SILENT HUNTER 4, ANUNŢAT

Încurajaţi de succesul răsunător al lui Silent Hunter 3, oamenii de la Ubisoft ne pregătesc al patrulea joc din serie, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific. Având în vedere că acesta creşte în ograda studiourilor Ubisoft România (respect, băieţi... şi fete!), suntem mai mult ca siguri că se va dovedi un demn urmaş al lui Silent Hunter 3 şi nu torpila care s-a numit Silent Hunter 2. Silent Hunter 4 va fi lansat la apă în primăvara anului 2007. Gut! Guuuuuut!





LOGITECH TE PUNE LA JOACĂ

Sub deviza Love to play!, Logitech lansează în România jocul virtual LogiGame. Ideea LogiGame este că, jucându-te şi relaxându-te, poţi să îţi îmbunătăţeşti aptitudinile cum ar fi îndemânarea şi atenţia distributivă. Mai mult, poţi câştiga premii. Mecanismul este simplu: cumperi orice produs Logitech şi îţi faci cont pe site-ul www.logigame.ro. Te joci şi, de la un anumit nivel în sus, vei avea două opţiuni: fie să continui jocul până la premiul cel mare (mult premiatul sistem de boxe Z 5500), fie să îţi revendici premiul de la nivelul respectiv. Zeci de premii îi aşteaptă pe jucători.

SE VOR LANSA OCTOMBRIE 2006

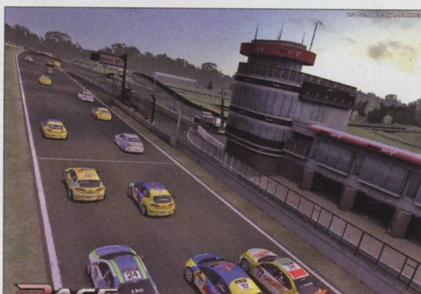
Gothic 3	JoWooD
Neverwinter Nights 2	Atari
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft
Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft
The Sims 2: Pets	Electronic Arts
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade PC	THQ
Mage Knight Apocalypse PC	Deep Silver
Open Season PC	Ubisoft
Barnyard PC	THQ
Shadows of War PC	ON-Games

LINIŞTE... LA UBI SE LUCREAZĂ

Deşi o confirmare ca la carte nu a fost făcută, se pare că Staying Alive este următoarea surpriză de la Ubisoft. După cum sugerează şi titlul, jocul va fi un action survival netradiţional (ca să nu-i spună revoluţionar). Prea multe nu se cunosc momentan, dar vă putem spune că jocul se încadrează în tendinţa acţiune şi stil. Povestea porneşte după un cutremur nimicitor, iar armele de foc ne vor fi de mare folos... până la un moment dat când, când...

SIMBIN ANUNŢĂ RACE

Compania Simbin (GTR, GT Legends, GTR2) a făcut public noul său proiect, RACE, jocul oficial al campionatului WTCC. Race vine cu un nou engine, dezvoltat în

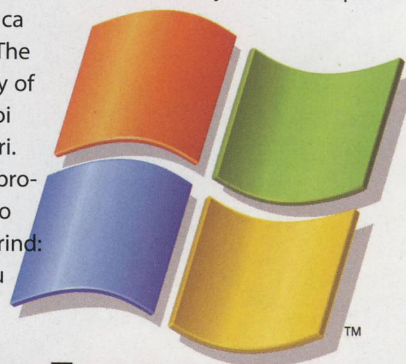




urma colaborării cu Eurosport şi echipele implicate în WTCC. Lansarea jocului este prevăzută a avea loc înaintea Crăciunului, iar numele distribuitorului va fi anunţat în curând. Un preview al jocului va apărea garantat în numărul viitor.

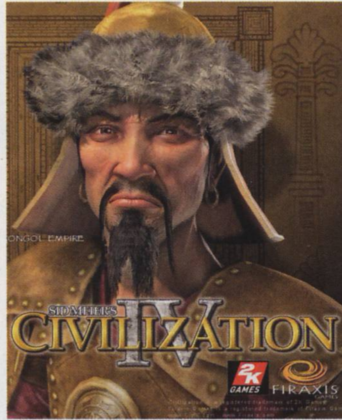
GAMES FOR WINDOWS PROGRAM

Una dintre cele mai urâte găselniţe de la Microsoft, care nu se opreşte din tendinţa sa de a monopoliza toată piaţa, este acest Games for Windows Program. Este vorba de un proiect de proporţii epice, care cuprinde deocamdată titluri ca Traveller Tales' LEGO Star Wars II: The Original Trilogy şi Relic's Company of Heroes, cu scopul de a impune noi standarde producătorilor de jocuri. Jocurile care vor să intre în acest program vor trebui să îndeplinească o listă serioasă de condiţii care cuprind: suport pentru widescreen, pentru controlerul de Xbox 360, instalare rapidă şi uşoară, abilitatea de a fi lansate din Windows Media Center şi compatibilitate deplină cu Windows Vista şi Internet Explorer.



Microsoft® Windows®

SID MEIER'S CIVILIZATION CHRONICLES, CONFIRMAT



Take-Two a anunțat lansarea unei ediții super-speciale a seriei Civilization. Pachetul va conține... să tragem aer în piept... cele patru jocuri cu toate expansion-urile, jocul de cărți Civ, o carte cu 96 de pagini dedicate istoriei Civilization, un „making of" DVD, plus alte surprize. Toate pentru doar 40 de lire sterline, începând de luna aceasta. Cadoul perfect.

ATARI ADUCE THE WITCHER

După cum ne-au promis la Leipzig optimiştii băieţi de la CD Projekt, a fost anunțat şi distribuitorul pentru The Witcher. Plăcerea a revenit companiei Atari, care în primăvara următorului an va aduce mult aşteptatul RPG pe PC-urile din Asia şi Europa. Anunţul a fost făcut în Lyon în cadrul unei conferinţe de presă în care, bineînţeles, părţile şi-au exprimat încântarea cu privire la noua colaborare.



MĂSURI ANTI-PIRATERIE ÎN CHINA

În luna iulie, autoritățile din China anunțau începutul unei campanii de 100 de zile împotriva pirateriei, iar rezultatele prezentate cu o lună înainte de final sunt impresionante. Au fost distruse aproape 13 milioane de CD-uri şi DVD-uri şi au fost închise 8907 puncte de vânzare, 481 de companii de distribuţie şi 942 de site-uri ilegale. Premierul Wu Yi l-a asigurat pe ambasadorul SUA că măsurile de protejare a proprietății intelectuale vor continua. Acum mai sunt şi prieteni!



TOKYO GAME SHOW



După E3, cel de-al doilea mare eveniment jurnalistic dedicat gamerilor este Tokyo Game Show, care s-a desfăşurat între 22-24 septembrie 2006. Spre deosebire de anii anteriori, au fost mai puţine titluri importante, marii absenţi fiind Halo 3 sau Blue Dragon. Mai jos, iată lista principalelor jocuri care au fost prezentate:

- MotoGP'06 (THQ)
- WWE 2007 SmackDown vs. Raw (THQ)
- The Outfit (THQ)
- Vampire Reign (AQ Interactive)
- A Ressha de Gyouku HX (Artdink)
- Dead Rising (Capcom)
- Lost Planet Extreme Condition (Capcom)
- Winning Eleven Serie (Konami)
- Operation Darkness (Success)
- Project Sylpheed (Square Enix)
- Tomb Raider Legend (Eidos)
- X-Men The Official Game (Spike)
- Prey (Spike)
- Full Auto (Sega)
- Sonic the Hedgehog (Sega)
- Chikyuu Boueigun X (D3)
- Fuzion Frenzy 2 (Hudson)
- Culdcept Saga (Bandai Namco)
- Trusty Bell: Chopin's Dream (Bandai Namco)
- Mobile Suit Gundam: Operation: Troy (Bandai Namco)
- The Idol Master (Bandai Namco)
- Super Robot Taisen XO (Banpresto)
- Tenchu Senran (From Software)
- Dead or Alive Xtreme 2 (Tecmo)
- Forza Motorsport [2] (Microsoft)
- Viva Pinata (Rare)
- Riot Act [Crackdown] (Microsoft)
- Rockstar Games presents Table Tennis (Microsoft)
- Gears of War (Microsoft)

Vom reveni în numărul următor cu detalii suplimentare.

GAME ON – ISTORIA JOCURILOR

Între 21 octombrie 2006 şi 25 februarie 2007 se va desfăşura la Londra cea de-a doua ediţia a Game On, o celebră expoziţie dedicată istoriei jocurilor. Unul dintre cunoscuţii artişti street-art internaţionali, Jon Burgerman, va face o prezentare a unui timeline al jocurilor video, într-un stil specific. Un alt lucru interesant este faptul că expoziţia va conţine computerul care a rulat primul joc video, PDP-1 şi Space War, precum şi prima consolă, Computer Space Arcade Machine. Pe lângă acestea, vor mai avea loc o mulţime de alte dezbateri şi prezentări pe marginea istoriei jocurilor.



www.gameonweb.co.uk/

LEVEL la Games Convention – Leipzig 2006

Cu E3-ul în schimbare, deoarece de anul viitor va fi dedicat doar presei, Games Convention-ul din Leipzig are toate şansele să devină cel mai important târg din lume. Cifrele de anul acesta sunt impresionante. În cele cinci zile, nu mai puţin de 183.000 de vizitatori au trecut pe la standurile celor 368 de companii participante. Totuşi, nu toate companiile au văzut în Leipzig GC un târg internaţional şi multe prezentări sau conferinţe de presă aveau ca ţintă piaţa germană. Pe de altă parte, unii au fost foarte deschişi la discuţii şi chiar au cerut o mulţime de detalii despre gaming-ul românesc. Nu are rost să vă povestim acum despre calitatea organizării (scrie clar în titlu Leipzig) sau despre maşinile Hummer care ofereau transport gratuit pe o anumită rută, din păcate nu a noastră, aşa că în cele ce urmează trecem la subiect. Cinci zile de Leipzig şi tot atâtea zile de conferinţe de presă, întâlniri şi prezentări, presărate cu multe ore petrecute la standurile jocurilor. Mai trebuie spus că orice joc scos şi pentru PC şi pentru Xbox 360 era disponibil doar pe consola celor de la Microsoft şi cred că noi am fost singurii care am strâmbat puţin din nas. Restul de 182.998 de vizitatori nu au avut nicio problemă.


Solo David Zucker

Midway all the way

La conferinţa de presă susţinută de Midway ne-am repezit în speranţa că vom afla mai multe detalii despre The Wheelman, jocul bazat pe filmul cu acelaşi nume, cu Vin Diesel în rolul principal. Ne-am aşezat cuminţi în primul rând şi am ciulit urechile în direcţia unui nene care începuse să facă vocalize la microfon, realizând cu surprindere că ţine speech-ul în limba germană. Rzarectha a început imediat să se scarpine concentrat pe şapcă, iar eu am ciulit urechile în direcţia personajului, doar-doar oi înţelege tot ce vrea să zică. Pe scurt, n-a făcut nimic altceva decât să ridice în slăvi Midway şi să-l introducă în scenă pe David Zucker, Midway CEO şi vecin de scaun cu mine, cerându-şi mii de scuze vizavi de faptul că David nu-şi va putea ţine discursul în limba germană. Shut up!

Am aflat astfel cum vede Midway viitorul industriei jocurilor, dat fiind faptul că vânzările din industria muzicală şi cinematografică înregistrează, de la o vreme încoace, creşteri nesemnificative. Zucker preconizează că încasările de pe urma jocurilor le vor întrece cu mult pe cele ale filmelor, dar este doar o chestiune de timp. Ceea ce are de făcut Midway în această direcţie, susţine el, este să urmeze ceea ce filmele fac bine, să evite ceea ce fac prost şi să ofere mai mult decât acestea pot oferi. Totodată, consideră că multe dintre jocurile bazate pe filme ce nu depăşesc încasări de 300 de milioane de dolari la box office chiar pierd bani. Shrek şi Finding Nemo par a fi singurele excepţii. Tocmai de aceea Midway îşi va orienta atenţia spre licenţe asemănătoare (un exemplu în acest sens fiind Happy Feet) şi noi proprietăţi intelectuale inspirate de filme, precum The Wheelman şi Stranglehold, ultimul dintre ele cu rădăcinile adânc înfipte în filmul Hard-Boiled. Cât despre The Wheelman tot n-am aflat mare brânză, mulţumindu-ne cu un trailer CG şi cu menţiunea că jocul va folosi Unreal Engine 3.

Unreal Tournament 2007

Unul dintre motivele pentru care am făcut deplasarea la Leipzig a fost UT2007, care a reușit să ne întreacă orice așteptări. Prezentarea a durat aproximativ douăzeci de minute și ne-a dat ocazia să facem cunoștință cu patru dintre vehiculele ce-și vor face apariția în joc: Goliath, Cicada, Leviathan și Dark Walker. Dacă pe primele trei le-am recunoscut din UT2004, întâlnirea cu tripodul demențial care amintește de invadatorii extratereștri din filmul War of the Worlds a fost una îndelung așteptată. Puterea destructivă a laserului de pe Dark Walker este pur și simplu devastatoare, însă pe cât de impresionant este efectul obținut, pe atât de mică este viteza de deplasare a celui mai important vehicul din curtea rasei Necris. Pentru a compensa lipsa de mobilitate în fața unui atac susținut, jucătorul se poate așeza în turela de pe partea inferioară a tripodului, de unde își poate mătura adversarul cu mai multă



ușurință. La polul opus, rasa Axon își pune baza în „bătrânul" Leviathan pentru a răspunde cu aceeași monedă. Măcelul dintre cele două rase, la care am asistat gâtuiți de emoție și arzând de dorința de a mistui dintr-un Dark Walker o divizie de tancuri, nu cunoaște grad de comparație. Cât pe ce să ne dea lacrimile. Intens? Exploziv? Puțin spus.

De asemenea, dat fiind faptul că UT2007 va fi cel mai mare din serie ca spațiu de joacă, Epic Games le va da jucătorilor posibilitatea să scurteze distanțele mari cu ajutorul unei plăci anti-gravitaționale. Ceea ce face nu doar utilă, dar și distractivă folosirea ei este posibilitatea executării unor scamatorii de efect. Sunt mai puțin complexe decât cele ale lui Tony Hawk, dar cu siguranță adaugă un plus de savoare confruntărilor din multiplayer.

Războiul consolelor

Cu puțin timp rămas până la lansarea ultimelor două console din valul next-gen, era de așteptat ca ochii vizitatorilor să fie pe Nintendo și Sony. Bineînțeles, interesul nu a lipsit nici față de mișcările celor de la Microsoft. Prima zi a adus și primele conferințe de presă în care Nintendo și Microsoft au mutat primele. Cu sufletul la gură, am așteptat să vedem replica celor de la Sony și în așteptare am rămas până la sfârșit pentru că prezentarea unei versiuni funcționale a PS3-ului nu a avut loc. După ce și-a asigurat premiul „cea mai mare dezamăgire", Sony a continuat să piardă teren și în luna septembrie prin anunțarea amânării datei de lansare pentru Europa până în martie 2007. De lipsa cablului HDMI nici nu mai are rost să vorbim, oricum reacția negativă față de acest aspect a fost mai puternică decât s-ar fi așteptat șefii de la Sony. Pe scurt, PlayStation 3 la Leipzig a însemnat una bucată consolă care nu ne-a inspirat nimic de sub vitrina în care era păstrată. Nici măcar un plan de subtilizare nu a încolțit în mintea obișnuită cu asemenea gânduri la fiecare vizită pe la băncile locale. Probabil cu amânarea PS3-ului pentru Europa în minte, Sony a preferat să mute pe teren propriu, mai exact la Tokyo Game Show, care a avut loc în perioada 22-24 septembrie, și astfel să-l trimită pe Moș Crăciun la coadă la Wii-uri. Și oamenii de la Nintendo îl așteaptă cu brațele deschise pentru că din data de 8 decembrie poți avea propriul tău Wii în schimbul sumei de 249 de euro. Și dacă ei nu au amânat Europa, prestația din Leipzig a fost alta. Au început cu conferința de presă, clar orientată pentru piața din Germania, în care profitând de hype-ul legat de Wii au inclus și o prezentare a strategiei Nintendo caracterizată de cuvinte și ambiții mari. Scopul lor este... ați ghicit!... să reinventeze gaming-ul. A urmat partea dedicată DS-ului, după care, însoțit de o furtună de blițuri, capul de afiș a intrat în scenă. Un meci de tenis din Wii Sports, anunț și prezentare pentru Mario Strikers Charged și un mix de trailere, totul încheiat cu o ședință foto de îți venea să crezi că se lansează versiunea finală a motorului pe hidrogen. Singura nemulțumire a celor prezenți a fost legată de lipsa unui răspuns la întrebările când și cât, care au venit totuși la mijlocul lunii trecute. Spre nemulțumirea vizitatorului de rând și spre fericirea reprezentanților presei, Nintendo a oferit celor din urmă șansa de a încerca ingenioasa consolă. Din toate standurile din zona destinată exclusiv presei, Nintendo a fost singurul care a reușit să ne alinieze frumos la coadă. Și uite așa după o oră jumătate (am pândit când a fost coada mai mică) de schimbat impresii cu doi japonezi care ne asigurau că PS3-ul va fi noul rege, am fost preluați de o domnișoară care avea o engleză mai bună decât germana noastră și care s-a oferit să ne dezvăluie toate secretele consolei Wii. Primii pași i-am făcut pe terenul de tenis, după care am trecut la baseball (ambele din Wii Sports, care va fi inclus în pachetul de bază) pentru ca ultimele minute să le petrecem stârpind Yakuza din Red Steel. Cuvintele sunt de prisos... ne gândeam în timp ce ne erau oferite explicații cu privire la modul de folosire al controller-ului, care este mai intuitiv decât am fi crezut. Felul în care acesta redă mișcările este extraordinar, nici urmă de delay sau lipsă de precizie. Este ușor și poate fi manevrat fără nicio problemă, practic este o extensie a mâinilor. Să fie primit.



Ea este Anna, el este Wii

John Woo presents Stranglehold

După ce ne-am făcut de lucru cu Elveon și sistemul său complicat de luptă în care aproape că ne-am prins urechile, dar ne-a



L-am împărțit la șase...

impresionat din punct de vedere vizual, Stranglehold a venit ca o gură de aer în furnicarul care s-a numit pentru câteva zile GC 2006. Jocul este de fapt o continuare a filmului Hard-Boiled cu Chow Yun-Fat, care şi-a împrumutat vocea în joc, şi este regizat de John Woo, cunoscutul regizor participând cu trup şi suflet la realizarea lui. David Zucker (Midway) a declarat că ideea din spatele lui Stranglehold este aceea de a surprinde esenţa filmelor lui John Woo. În traducere liberă - schimburi de focuri spectaculoase, executate cu graţia unui acrobat. Demonstraţia la care am luat parte a scos în evidenţă coregrafia spectaculoasă a schimburilor de focuri (un lucru la care John Woo se pricepe de minune), experienţa profund cinematică şi mediul de joc destructibil aproape în întregime. Scaunele trântite de pereţi se fac bucăţi, faianţa de pe toţi pereţii dispare cu fiecare glonţ ce-şi ratează ţinta, mesele se fac pulbere, iar coloanele de beton lovite de rachete dispar într-un nor de praf, lăsând fiarele contorsionate ale structurii de rezistenţă expuse vederii. În tot acest timp, inspectorul Tequila se balansa pe candelabre de la un palier la altul, trăgând din toate poziţiile posibile şi imposibile într-o succesiune de „Tequila time"-uri asemănătoare „bullet time"-ului din Max Payne, dar mult mai spectaculoase prin maniera execuţiilor. Despre grafică, atât: superbă!



Pentru cei care merită

Brothers in Arms: Hell's Highway

După îndelungi căutări şi două centre de informare care ne-au trimis oriunde numai în direcţia care trebuia nu, am ajuns şi la conferinţa Ubisoft. Înăuntru, întuneric şi popor claie peste grămadă. Ne-am furişat cu grijă, nu cumva să deranjăm pe cineva, am călcat un coleg pe mână, a ţipat scurt, mi-am cerut scuze (bagă-ţi domne' mâna aia undeva!) şi am găsit în cele din urmă câte un loc pe „plajă". Mai departe, ne-am îndreptat atenţia către scena din Brothers in Arms: Hell's Highway ce se desfăşura în faţa noastră, şi către Randy Pitchford, preşedinte Gearbox, care gesticula şi ne explica de zor. În comparaţie cu primele jocuri din serie, Hell's Highway nu numai că arată incredibil de bine, fiind mult mai detaliat, dar are un „je ne sais quoi" ce-l face extrem de plăcut ochiului. Animaţiile sunt excelente, creând senzaţia de realism în orice situaţie. Unul dintre cele mai relevante exemple în acest sens este modul în care eroul sare peste un gard, întinzând mâna şi apucând apoi gardul pentru a se sălta peste el, iar jucătorul urmăreşte toate mişcările corpului din perspectiva first person. Gearbox a botezat acest artificiu tehnic First Person Actor. În altă ordine de idei, civilii vor fi prezenţi peste tot în joc, adăugând un plus de realism atmosferei. Demonstraţia a arătat, printre altele, că jocul va pune accent şi pe elemente de stealth şi îi va oferi jucătorului ocazia să se furişeze în spatele inamicului fără a fi depistat.


De-abia l-am dat jos din scaun.

Una peste alta, Brothers in Arms Hell's Highway s-a dovedit a fi unul dintre cele mai arătoase jocuri din cadrul GC 2006, iar noi vă sfătuim să fiţi pregătiţi pentru un viitor preview, pentru că nici nu ştiţi ce pierdeţi.


Sid a insistat să avem o amintire

Bioshock

Bioshock a fost un alt joc vânat de toată lumea, iar demonstraţia din spatele uşilor închise la care am luat parte ne-a făcut cunoştinţă cu cel mai bun joc al expoziţiei. Jocul foloseşte engine-ul Vengeance, şi nu Unreal Engine 3 cum credeam iniţial, acesta fiind primul aspect care ne-a surprins. Să fie oare o referire la jocul Tribes: Vengeance? Nu ne-a trecut prin cap să întrebăm. Oricum ar fi, Irrational a petrecut trei ani dezvoltând engine-ul, rezultatele fiind incredibile, mai ales în cazul efectelor produse de apă. Dacă stăm să ne gândim bine, acestea sunt unele dintre elementele esenţiale din joc, deoarece acţiunea se petrece într-un complex subacvatic devastat de ororile unui experiment care a dat greş. Pentru a supravieţui, oamenii folosesc acum Adam, o resursă necesară pentru a întreţine bio-modificările ce-i menţin în viaţă. În demo am văzut cum un tip înalt, îmbrăcat într-un costum de scafandru grosolan, are grijă de o fetiţă care se plimbă de la un cadavru la altul extrăgând Adam cu ajutorul unui ac mare şi al unei seringi. Iar apoi îl bea. Am rămas impresionaţi apoi de AI-ul care îşi face nestingherit treaba, collector-ii, de exemplu, atacând doar dacă se simt ameninţaţi, aspect ce adaugă un plus de imersivitate jocului. Este şi cazul protectorului îmbrăcat în costum de scafandru, care nu ezită să atace dacă cineva sau ceva se apropie prea mult de fetiţă. Asta nu înseamnă că nu există o mulţime de mutanţi cu înclinaţii criminale. Unul dintre băieţii de la Irrational a declarat că jucătorii vor putea decide dacă vor să folosească bio-modificări. Cam riscant, probabil, din moment ce bio-modificările le produc NPC-urilor mutaţii, transformându-i în bestii.

Bioshock este deja un obişnuit al podiumului de premiere pe unde îşi face apariţia, iar noi nu putem decât să sperăm că oamenii care ne-au adus System Shock 2 în case se vor achita cu brio de sarcina realizării unuia dintre cele mai originale jocuri născocite vreodată.



Parcă erau în altă lume

Gothic 3

Dacă la început Gothic 3 era considerat starul acestei ediții de GDC, lucrurile s-au mai schimbat între timp. Nu pentru că jocul ar fi dezamăgit pe cineva, ci pentru că alte jocuri au reușit să depășească așteptările. Câte persoane întrebai ce i-a impresionat cel mai mult, atâtea răspunsuri primeai. Totuși, despre Gothic 3 avem doar vești bune și din prezentarea pe care ne-a făcut-o cu foarte multă amabilitate Tamara Berger, International PR Manager JoWood, vă putem spune în primul rând că jocul nu va fi amânat (phiu). Între timp chiar a devenit gold și nimic nu poate sabota lansarea din 13 octombrie. De asemenea, am fost rugați să vă transmitem că scutirile medicale și concediile trebuie să acopere 200 de ore de joc (550 de quest-uri), mai mult decât satisfăcător. Cel puțin până la primul add-on, care va fi lansat în 2007. Mai multe detalii însă nu am primit. Jocul nu se luptă cu Oblivion la partea grafică, la restul capitolelor însă se anunță peste acesta. Chiar dacă cei de la Piranha Bytes au optat și ei pentru un sistem de scalare, am fost asigurați că nu vom observa acest lucru și nu vom retrăi dezamăgirile din Oblivion. Cât despre cerințele de sistem, varianta primită de noi sună așa: minimum 1GB RAM, procesorul la 2 GHz și placa video FX 5900/Radeon 9600, iar recomandat 2 GB RAM, PIV la 3 GHz și 7800 GT/ Radeon X1800 XT. Welcome back Xardas!

Splinter Cell: Double Agent

După o prezentare mai amănunțită a jocului susținută de doi dintre producătorii jocului, am căzut de acord că Splinter Cell: Double Agent poate fi subiectul unuia din fericitele cazuri în care așteptările îți sunt depășite. Și fiți siguri că așteptam oricum multe de la Sam, nu degeaba a ajuns pe copertă din postura de preview. Au fost confirmate cele trei finaluri alternative, chiar dacă producătorii s-au blocat puțin când a venit vorba de felul în care vor face legătura în următorul episod SC, două misiuni bonus care se vor debloca doar în anumite condiții și datele de lansare 17 și 19 octombrie pentru USA, respectiv Europa. Și pentru că a existat și o variantă demo care putea fi jucată de tot omul, tot pe Xbox 360, ne-am înființat și noi să ne convingem de spusele celor de la Ubisoft Canada. După coada de rigoare, a urmat un capture de flag de 15 minute care a contat mai mult decât prezentarea de jumătate de oră. Sam, ești așteptat.

The Witcher

Uitați de Gothic 3 și de Oblivion au fost cuvintele care au deschis prezentarea The Witcher. cioLAN ne-a întrebat dacă l-am plesnit pe individ. Nu am apucat. Pe moment, am crezut că a venit sfârșitul lumii și jocul celor de la CDProjekt este ultimul pe care îl mai vedem, așa că ne-am conformat. Pentru un impact și mai mare a urmat un teaser realizat de un fost câștigător al Oscarului pentru animație – scurt metraj. La sfârșitul acestui trailer (îl găsiți și pe DVD) trebuie să recunoaștem că nu mai aveam cuvinte. După ce ne-au prezentat scenariul jocului, punctul său forte, a urmat o prezentare structurată a gameplay-ului. Trebuie spus că ideile legate de combat system sunt excelente, iar din ce am văzut la fața locului au fost și implementate cu succes. The Witcher a fost ultimul joc pe care l-am vizitat la Leipzig și trebuie să vă spunem că prezentarea celor de la CDProjekt a fost una dintre cele mai la subiect din câte am văzut. În concluzie, nu găsim niciun motiv pentru care să nu afirmăm că jocul The Witcher va fi unul din cele mai bune titluri de anul viitor.

De la standul The Witcher până în Brașov lucrurile au mers ca unse, mai puțin anunțul din timpul zborului legat de un motor stricat, care ne-a oferit șansa să vizităm și aeroportul din München. Aceasta a fost o parte din GC 2006, urmând ca pe viitor să vă prezentăm restul informațiilor în cadrul unor preview-uri, care presimțim că vor fi încărcate de optimism.


Pentru o secundă ne-am temut

Microsoft contraatacă

Conferința de presă a celor de la Microsoft ne-a făcut să uităm că vorbim de o consolă care a fost deja lansată, acesta fiind și scopul pe care și l-au propus organizatorii. După obișnuita parte dedicată gamerilor germani și succesului înregistrat de 360 până acum, a început bombardamentul. În data de 3 noiembrie Xbox 360 intră în Europa de Est. Mai exact în Cehia, Polonia, Ungaria și Slovacia. Până acum nu eram parte din Europa, acum am fost dați afară și din Europa de Est. Trist. Au urmat câteva minute dedicate jocului FIFA 07 și boom, încă una: Microsoft va avea exclusivitate timp de 12 luni pentru PES 6 și FIFA 2007 pentru consolele next-gen. I-am crezut pe cuvânt, dar ulterior s-a dovedit că era vorba doar de FIFA. După ce au fost anunțate planurile de viitor pentru 360, a urmat prezentarea „celei mai populare platforme de jocuri", potrivit lui Rich Wickham, director Windows for Games. Și din imaginile prezentate putem spune că, odată cu lansarea DirectX 10, PC-ul intră și el în next-gen. Cu riscul să o dăm în bară rău, afirmăm că salvarea va veni de la Microsoft.



P.S. După o scurtă discuție avută cu Chris Lewis, Regional Vice President Microsoft Europe, după conferința de presă am primit și răspunsul la întrebarea România+Xbox 360=Love/ If yes then when: „Suntem într-un proces de expansiune, vrem să acoperim cât mai multe zone și când timpul va veni, vom ajunge și în România". cioLAN a tradus pe site mai scurt: In the yeeeeear 2525...

■ Rzarectha, KiMO



Magic The Gathering

Poate unii dintre voi îşi mai amintesc că, acum vreo două numere, a apărut în paginile revistei LEVEL un material despre o organizaţie din Bucureşti care se ocupă cu Dungeons & Dragons şi Magic: The Gathering. Cu siguranţă, puţini dintre voi îşi amintesc că, acum câţiva ani, K'shu scria lunar despre acelaşi joc Magic: The Gathering. Colegii de la LEVEL mi-au dat ocazia să reiau, dacă se poate spune aşa, încercările lui K'shu de a vă prezenta frânturi din universul MTG. Ce este MTG? Ce presupune, ce implică şi ce solicită acest joc de la cei care încep să pătrundă tainele lui? Cum se joacă, efectiv, Magic-ul? Toate acestea sunt întrebări la care voi încerca să răspund pe parcursul acestui articol şi al articolelor viitoare care vor fi, sper, suficient de numeroase încât să vă provoace să învăţaţi şi voi Magic: The Gathering, oferindu-vă în acelaşi timp îndeajuns de multe informaţii încât să nu fiţi niciodată nesiguri sau naivi atunci când cineva vă vorbeşte despre MTG.

De la bun început trebuie spus că, deşi numele producătorilor (Wizards of the Coast) vă poate duce cu gândul la jocuri pe calculator de genul Baldur's Gate, Magic: The Gathering nu este un joc pe calculator. Îmbinând imaginaţia cu gândirea strategică, MTG este un joc de cărţi, practic, în care se confruntă doi jucători într-o bătălie, într-un duel 1 la 1. Din start, ceea ce îl diferenţiază puternic de jocurile pe calculator, oricât de adânc ar fi rădăcinile lui înfipte în acestea, este factorul social. Puteţi juca Magic oricând şi oriunde. Puteţi ieşi la o bere cu prietenii şi să jucaţi câteva partide. Pe plajă, la mare sau în vârf de munte, în tabără sau oriunde altundeva, Magic este un prilej de a interacţiona cu oamenii, de a cunoaşte persoane noi, de a face schimb de idei, strategii sau cărţi. Pentru că MTG este un „trading-card game" în care fiecare colecţionează cărţi cu care apoi poate face schimburi cu alţi jucători. Şi da, de cele mai multe ori veţi ajunge să obţineţi cărţile de Magic de care aveţi cea mai mare nevoie făcând trade-uri cu ceilalţi membri ai comunităţii. Dar ne îndepărtăm de la subiect. Ce este, exact, Magic: The Gathering?

Imaginează-ţi un vrăjitor

Imaginează-ţi pământuri întinse, munţi, câmpii, păduri, toate sub controlul acestui vrăjitor. Imaginează-ţi un arsenal de sute, chiar mii de vrăji, toate aflate la dispoziţia lui. Imaginează-ţi nenumărate creaturi şi monştri care luptă şi mor pentru stăpânul lor. Sună bine? Acum imaginează-ţi că acest vrăjitor eşti chiar tu! Jucând Magic vei ajunge să te duelezi cu alţi vrăjitori asemenea ţie. Sarcina ta va fi să îmbini cât mai armonios şi exact vrăjile de care crezi că vei avea nevoie cu creaturile pe care le vei summona să lupte pentru tine ca să ajungi să-ţi întreci adversarii. Va trebui să înveţi să fii creativ, să-ţi surprinzi adversarul cu manevre neaşteptate, să-l loveşti acolo unde îl doare mai tare, exact atunci când se aşteaptă mai puţin. Totul este la îndemâna ta. Nu trebuie decât să ataci la momentul potrivit cu arma potrivită şi nimeni nu-ţi va sta în cale. Nu e deloc uşor, căci fiecare vrăjitor are ambiţiile şi planurile lui, dar căutarea continuă a celor mai ingenioase soluţii este fascinantă pentru oricine pătrunde tainele jocului de Magic, este motivul pentru care acel jucător îşi va pregăti cărţile şi pentru următorul joc şi pentru următorul şi pentru următorul...

Mi-e greu să spun ce este exact Magic

Ceea ce este el cu siguranţă e primul trading-card game realizat vreodată, cel mai complex şi coerent existent la ora actuală şi, dacă e să vorbim în cifre, cel în care se investesc cei mai mulţi bani şi cel la ale cărui competiţii se câştigă cel mai bine. Unii spun că este un sport, alţii că este un joc. S-ar putea spune că este vorba de un fel de şah cu cărţi. Jucătorii au un număr de piese la dispoziţie (cărţile) şi, fiecare pe rând, le utilizează cum se pricepe mai bine pentru a-şi învinge adversarul. Probabil că această paralelă este cea mai apropiată de realitate. Singura diferenţă fundamentală ar fi aceea că la Magic se lucrează mult cu probabilităţi (probabilitatea să îţi intre în mână o anumită carte din cele 60 pe care le ai la dispoziţie), matematica uşurând oricui drumul spre victorie. Este un joc suficient de complex cât să nu plictisească deloc, dar nu într-atât de complicat încât să devină frustrant sau obositor. Este un joc în continuă schimbare, în continuă devenire şi îmbunătăţire

Haideţi să trecem în revistă şi câteva dintre elementele de bază ale Magic-ului. Wizards of the Coast lansează anual cam trei seturi de cărţi. Cele trei seturi sunt grupate într-un aşa-numit „block". Block-ul curent se numeşte „Ravnica – the city of guilds", iar luna aceasta va ieşi primul set dintr-un nou block













numit „Time Spiral”. În total, un block adună cam 700 de cărţi diferite, asta ca să vă daţi seama de diversitatea jocului. Cărţile dintr-un block au o temă comună, reprezintă fragmente ale unei poveşti. Eroi, monştri, arme magice sau diferite vrăji, toate sunt individualizate prin câte o carte şi joacă un rol clar în povestea block-ului respectiv. Despre elementele unei cărţi poate vom vorbi în articolul viitor. Până atunci, să explic noţiunea de „deck”. Fiecare dintre cei doi jucători care se înfruntă într-un joc de Magic: The Gathering are la dispoziţie un set de minim 60 de cărţi. Acest set se numeşte deck. În acest deck, jucătorul respectiv nu poate avea decât cel mult patru exemplare ale aceleiaşi cărţi, ceea ce înseamnă că nu veţi putea casta de mai mult de patru ori aceeaşi vrajă şi nu veţi putea summona mai mult de patru creaturi identice. Fiecare jucător începe cu 20 de puncte de viaţă şi scopul fiecăruia este să-şi aducă adversarul la 0 puncte de viaţă înainte să moară el însuşi, putând folosi pentru aceasta tot arsenalul de vrăji pe care îl are la dispoziţie. Până aici pare simplu.

Există două mari categorii de cărţi în MTG: land-uri şi vrăji. Vrăjile, la rândul lor, pot fi creaturi, artefacte, enchantments, sorceries şi instants. Să le luăm pe rând. Land-urile „basic” sunt acele pământuri despre care spuneam – munţi, câmpii, păduri, insule sau mlaştini – fiecare reprezentând o culoare – roşu, alb, verde, albastru sau negru. Aceste land-uri, aflate sub controlul vostru, produc mana de culoarea respectivă, iar fiecare altă vrajă în afară de ele are nevoie de mana de anumite culori pentru a fi realizată. De menţionat că puteţi avea oricâte land-uri „basic” de acelaşi tip în deck. Creaturile sunt rezultatele unor vrăji de summoning şi reprezintă, practic, armata aflată în slujba vrăjitorului şi cel mai comun mod prin care veţi ajunge să vătămaţi adversarul sau creaturile lui. Artefactele sunt obiecte apărute ca urmare a unei vrăji şi care produc anumite efecte pe loc sau ulterior, după nevoia şi bunul plac al vrăjitorului. Enchantment-urile sunt vrăji care produc un efect permanent, care rămâne pe toată durata jocului sau până când sunt scoase din joc de efectele altor vrăji subsecvente. Instant-urile şi sorceries sunt vrăji dintre cele mai puternice, diferenţa dintre ele fiind aceea că un instant poate fi castat în orice moment al jocului, în timp ce un sorcery nu poate fi castat decât atunci când este tura jucătorului respectiv.

Pe 25-26 noiembrie anul acesta, Omniludis – asociaţia jucătorilor de tabletop games – va organiza la Bucureşti Cupa OmniMagic 2006. Aşteptăm participanţi din toată ţara într-o competiţie electrizantă cu premii importante. Tot în cadrul competiţiei va fi decernat şi trofeul „Jucătorul anului” celui care va ocupa locul întâi în clasamentul general anual al concursurilor organizate de asociaţie. Mai multe detalii pe site-ul asociaţiei – www.omniludis.ro.



S-ar putea scrie sute de pagini despre ce înseamnă fiecare dintre aceste cărţi şi despre mecanismele subtile care le leagă în cadrul unui deck, dar părerea mea este că practica este cel mai bun mijloc de a descoperi toate subtilităţile MTG-ului, aşa că n-o să insist prea mult. Aş vrea, însă, să pun accent asupra unui singur aspect. Mulţi dintre voi poate se simt mult mai atraşi de jocurile pe calculator decât de un joc de tipul MTG-ului sau chiar al şahului. Eu v-aş recomanda să nu refuzaţi până nu încercaţi pentru că, de cele mai multe ori, atunci când un nou-venit se aşază la masă să înveţe Magic, este sedus iremediabil, chiar dacă la început era mai sceptic. Acestea fiind spuse, îmi iau rămas bun de la voi până luna viitoare, cu doar câteva ultime precizări.

În primul rând, dacă vreţi să aflaţi mai multe, vizitaţi site-ul oficial www.wizards.com/magic. În al doilea rând, dacă sunteţi din Bucureşti şi vreţi să vedeţi jocuri de Magic pe viu, veniţi în fiecare sâmbătă după ora 10:30 la casa de cultură a studenţilor „Preoteasa” (în spatele Operei). Nu în ultimul rând, vizitaţi site-ul asociaţiei jucătorilor de D&D si MTG (www.omniludis.ro) şi, dacă aveţi întrebări, comentarii sau orice fel de feedback la acest articol, scrieţi un e-mail la alexpotlog@hotmail.com şi la ciolan@level.ro. Sper ca luna viitoare, pe lângă informaţii mai concrete despre joc, să îi pot prezenta şi pe câţiva dintre membrii asociaţiei, dintre care unii vor merge la Atena, în curând, la un turneu profesionist cu premii substanţiale, dar să vă pot oferi şi mai multe detalii despre competiţia Omniludis la Magic: The Gathering – Cupa OmniMagic 2006, care va avea loc la sfârşitul lunii noiembrie.

■ **Alexandru POTLOG**



World GameMaster Tournament 2006 România

Constanța sub asediu

Autostrada Soarelui e o chestie. O chestie mare care te duce din punctul B în punctul C în doar două ore, în cazul nostru din București până la intrarea în județul Constanța. Mai greu a fost cu trezirea dis de dimineață înaintea plecării, după o noapte nedormită, îmbarcarea într-un Clio roșu ca focul și, proba de rezistență, statul în aceeași poziție până la malul mării. Îi mulțumesc lui BogdanS, care a reușit să evite cu dibăcie craterele bucureștene, dar nu și înjurăturile taximetriștilor, pentru că altfel n-aș fi avut parte de o călătorie atât de odihnitoare și fără prea multe hopuri. Dar tot n-am reușit să adorm.

În sfârșit, am ajuns la destinație. Constanța, răcoare, vânt puternic, cer întunecat. Coafura rezistă. Nu peste mult timp sosește și restul alaiului „împachetat" într-un autocar - „presari" de-ai noștri, însoțiți de reprezentanții locali ai partenerilor oficiali ai evenimentului pentru care am străbătut atâtea sute de kilometri prin arșița soarelui. Este vorba despre prima ediție a competiției de jocuri video WGT România 2006, ai cărei parteneri oficiali au fost ASUS, Intel și NVIDIA. Cu alte cuvinte, cel mai mare producător de plăci de bază și plăci video din lume, alături de gigantul procesoarelor, Intel, au oferit și vor continua să ofere suportul hardware necesar uneia dintre cele mai mari competiții mondiale de profil. A urmat o scurtă conferință de presă, în cadrul căreia Liviu Marica, ASUS România, ne-a făcut cunoștință cu planurile mărețe ale WTG International pe termen lung, am făcut schimb de tricouri, iar apoi ne-am îmbarcat în autocar cu destinația Forte Games, cel mai mare internet cafe din țară. Acolo ne-am întâlnit cu Silviu Stroe, președinte Professional Gamers League și o mai veche cunoștință de-a noastră, care ne-a întâmpinat cu cearcăne la ochi și mulțumit că acțiunea decurge conform planului. PGL, în caz că n-ați aflat încă, s-a ocupat de organizarea evenimentului pe plan local. O privire scurtă și i-am ochit pe finaliștii concursului de Counter Strike 1.6 în sistem 3 vs. 3, veșnicii rivali TeG și Eq, pe care i-am urmărit și ascultat amuzat în timp ce-și urlau dojeni, blestemau, țipau de fericire și urlau de durere. A fost o finală disputată, cu multe răsturnări de situație. Eq, veșnicul ghimpe din coasta TeG-ului, a obținut într-un final victoria. Prin contrast, finaliștii de la FIFA 2006 și Need for Speed: Most Wanted abia dacă scoteau un sunet, concentrați asupra propriilor monitoare. În cele din urmă, jocul de picioare i-a adus lui Eq-F1re locul întâi la FIFA 2006, iar ROEDxEonVDK a atins primul linia de sosire în cadrul finalei de NFS Most Wanted. Felicitări câștigătorilor și mult noroc pe viitor participanților, că meseriași mai sunteți!

Se făcuse deja ora 1 noaptea când a început Cupa Presei IT, disputată între jurnaliștii prezenți la fața locului, inclusiv mandea, care în finala concursului cu pricina a „reușit" să ia un ditamai zidul în brațe, cu BMW cu tot. De pe prima poziție am aterizat brusc pe a treia, m-am zgâriat de două ori pe ochi și am terminat, într-un final, pe același loc. Deh, hoboseala...

A fost bine. Gamerii noștri au nevoie de astfel de competiții, care să le facă cunoscute numele și să le premieze realizările. WGT 2006 România a demonstrat că se poate, iar eu trăiesc cu speranța revederii anul viitor, la WGT 2007. Pace.

■ KiMO




Huh, cred c-am uitat lumina aprinsă...


Podiumul CS 1.6


FIFA 2006...


...și NFS Most Wanted

Clasament final Counter Strike:

1. Eq (Shadow, SeDaN, BANDI)
2. TeG (PeRRy, CreatuRe, FlopP)
3. xGen (MaRaN, VaLiC, maDskiLL)

Clasamentul final NFSMW:

1. ROEDxEonVDK
2. TfBxHemiV8
3. ROEDxTzaca

Câștigătorul concursului FIFA a fost Eq-F1re din Craiova.


Apelul de dimineață

La insistențele EA-ului, care s-a prins că singura metodă prin care ar mai putea stoarce un bănuț din filmele lui Jackson ar fi probabil scurt metrajul pentru adulți „Liv Taylor does Mirkwood" și la recomandarea ocul(t)istului din Angmar, care se teme că luminile rampei și curenții de aer rece izvorâți din gurile mereu deschise ale fanilor lui Tolkien s-ar putea să-i provoace o conjunctivită nasoală, Ochiul din Mordor va face o mică pauză și-i va preda ștafeta Satanei din Angmar, teroristul ăla negru din film, care respira cam greu cu sabia lui Eowyn înfiptă în trahee. Cu Ochiul sudist din Mordor ieșit din peisaj, Ochiul din Los Angeles s-a îndreptat către trecutul tumultos al Middle-earth-ului, de unde a „extras" cu grijă un personaj care să mai împrospăteze puțin franciza LOTR, și numai bun să-și pună pecetea asupra unui expansion pentru BFME II (Zwei).

Rău ambițios, caut Bine pentru o relație de lungă durată

Cu două milenii înainte să fie „concediat" de Eowyn, The Witch King era un flăcăiaș în floarea vârstei, care avea un cal (pe'atunci nazgulii erau doar niște râme) și un regat. Ca orice rege din vechime, The Witch King își iubea prea mult calul pentru a-l oferi suveranului vecin în schimbul unui al doilea regat. Vecinul, la rândul lui, își iubea prea mult regatul pentru a-i permite Mârțoagei Întunecate din Angmar să dea iama în trifoiul milenar de trei ori binecuvântat de Tom Bombadil. Starea generală de nesiguranță iscată de doi suverani încăpățânați a degenerat curând într-un conflict deschis între hoardele nihiliste ale Angmar-ului și pozitiviștii bărboși din Arnor, la vremea respectivă unul dintre cele mai puternice regate ale oamenilor.

Ochiul din Mordor e mort! Trăiască Talpa din Angmar!

- **Producător** EA Los Angeles
- **Distribuitor** EA
- **ON-LINE** lotr.ea.com
- **Data lansării** TBA

Pentru diversitate, o să prezint și varianta oficială, compilată de EA din manuscrisele și însemnările lui Tolkien. Ambițios din cale afară, Rise of the Witch King va încerca să acopere perioada dintre asasinarea lui Isildur de către o grupare anarhistă de orci și apariția bătrânelului Gandalf în casa lui Bilbo Baggins. Adică mai bine de trei milenii, o perioadă tulbure, despre care Tolkien n-a mai apucat să scrie prea multe și, deci, o mină de aur pentru un scenarist talentat și mană cerească pentru fanii Tolkien serviți până acum (cu mici excepții) doar cu resturi de la masa lui Pete Jackson. Să revenim. După ce inelul l-a părăsit fără preaviz pe ghinionistul Isildur, pacea s-a așternut peste Middle-earth, iar omenirea a dus-o ca-n sânul lui Feanor timp de o mie de ani. Dar cum o minune nu durează decât trei zile sau, dacă e de nivel mare, un mileniu, perioada de acalmie a fost întreruptă brusc de Tartorul din Angmar, cunoscut fanilor și sclavilor drept The Witch King. Un personaj deosebit de suspect, obsedat de putere și putred (la propriu) până-n măduva ectoplasmei, The Witch King, aflat acum în solda jucătorului, a pornit o campanie (single player) de cucerire ce avea să cutremure Middle-earth-ul. Așa că, dacă ați fost vreodată curioși care este rețeta succesului în viziunea celui mai al naibii cirac al lui Sauron, Rise of the Witch King vă va lumina.

Plecat-au zece din Angmar

După cum probabil vă așteptați, la capitolul noutăți avem în primul rând clica de nelegiuiți a Angmar-ului. Utilizate cum trebuie, armatele Întunericitului vor juca pe rând rolurile de ghimpe în coasta dwarfilor, morcov în fundul elfilor și, nu în ultimul rând, de drob de sare ce atârnă asupra oamenilor.

Trebuie menționat că în Angmar era la modă recrutarea cu arcanul, iar unitățile pe care le vom mâna în luptă ilustrează cel mai bine tendința unui tiran precum The Witch King de a-și recruta armatele cu puterea pumnului. Bunăoară, unitățile noi se vor împărți în „grupuri de sclavi" și „supraveghetori de sclavi". Pentru a arunca mai multă lumină asupra „modului de funcționare" al nihiliștilor din Angmar, EA ne-a prezentat două unități reprezentative pentru armiile Vrăjitorului Șef, thrall master (vechilul din filmele cu sclavi negri) și sorcerer.

La prima vedere un singuratic fără prea multe șanse de supraviețuire în fața unui pluton

THE LORD OF THE
THE BAT
MIDDLE
EXPANSI
THE RISE OF THE

de arcași elfi, Thrallmaster-ul are abilitatea de a „recruta" instant una dintre unitățile de bază disponibile facțiunii (sulițași, „săbieri" sau cavalerie). Gândiți-vă ce ar însemna câțiva thrall masters ținuți deoparte până știm sigur ce unități aruncă inamicul în luptă. Sorcerer-ul, la rândul lui, va fi una dintre cele mai puternice arme pe care le vom avea la dispoziție. Apărat de un grup de sclavi (ei îi numesc „ucenici", dar noi știm mai bine), sorcerer-ul își începe cariera cu o mână de vrăji , urmând ca pe parcurs să capete acces și la magia rezervată doar „connoisseur"-ilor. Totuși, înainte să vă dedulciți la o magie mai șmecheră, va trebui să țineți seama că domnia și magia se plătesc. În cazul de față cu sufletele nefericiților din escortă. Și va trebui să decideți dacă într-o situație dată e mai bine să renunțați la bodyguarzi în favoarea numărului de prestidigitație care v-ar propulsa în topul magicienilor deasupra lui David Copperfield și v-ar adăuga pe primul loc în lista celor mai căutați criminali din istoria Middle-earth-ului.

Restul unităților, din crâmpeiele de informații sustrase din ograda internetului, par a se înscrie în categoria „lenți, da' răi". Toate semnele indică o facțiune oarecum asemănătoare dwarfilor (vom putea construi ziduri, de exemplu), cu un plus de flexibilitate asigurată de cei doi „șerifi" prezentați puțin mai sus. Începătorii vor avea acces la o serie de unități puternice care se vor asigura că nu vor mușca din țărână înainte să prindă gustul strategiei tolkienești, iar veteranii strategiilor și cei pasionați de micromanagement își vor primi și ei porția de unități specializate. Și un erou troll. Yuppeee!!



Peisaj cu thrall masters și „sclavi"

Să ungem rotițele războiului!

Conștienți că BFME II încă se află la ceva distanță de perfecțiune, oamenii de la EA ne-au promis că nu-și vor îndrepta eforturile exclusiv asupra conținutului nou și că vor găsi timp pentru a repara câteva dintre greșelile trecutului. Asediile, ni s-a spus, se vor bucura de o atenție sporită. Mașinăriile de asediu, cu inginerii lor cu tot, se vor dovedi mult mai utile decât troșcoletele „opționale" din BFME II. Ceea ce s-ar traduce prin imposibilitatea unui erou elf, de exemplu, de a-și croi drum cu sabia prin câteva tone de piatră.

Pentru a sări în sprijinul gamerilor care nu s-au născut cu bastonul de mareșal în raniță, EA va umbla puțin și la controlul unităților. Deplasarea în formație, de exemplu, nu va mai fi un motiv de frustrare, se laudă EA-ul, ritmul de marș fiind „dictat" de cea mai lentă unitate din grup, lucru foarte util atunci când dorim să coordonăm un atac în masă.

Modul de joc War of the Ring va fi „gâdilat" și el, una dintre cele mai importante adiții fiind armatele permanente. În limita resurselor, bineînțeles, unitățile „antrenate" pe harta tactică își vor găsi un loc și pe harta strategică. Un salt înainte față de BFME II, unde nu era recomandat să te atașezi prea mult de un pluton care și-a dovedit măiestria în luptă, dar a cărui singură vină era că nu s-a „născut" pe câmpul de bătălie.

În planul celor de la EA intră și un tweaking serios al sistemului de creare al eroilor, însă oamenii au preferat să păstreze misterul. Le-au scăpat totuși câteva informații referitoare la noile abilități pe care le va putea cumpăra un erou de nivel 25. Shade of Wolf, situată hăt departe, în vârful arborelui de skill-uri, este o vrajă care va invoca un... vârcolac spectral (roxx0rz!) care va mușca din dușman, la propriu, și fiecare pulpiță de inamic îi va restaura câte puțin din sănătatea pierdută. La rândul lor, iubitorii de natură pe moarte pot apela liniștiți la Avalanche (corespondentul Earthquake-ului dwarfilor).

Lord of the Milk

Cunoscând moda addon-urilor și legile scrise și nescrise ale „industriei", cel mai probabil o să avem de-a face cu un expansion pack cumințel (nu ca obraznicii de la Relic care-și dau în petec cu expansion-urile lor nesimțite) care o să-i prindă foarte ușor în mreje pe fanii lui Tolkien și ai lui BFME II. Posibil să mai cadă și alții în capcană. Din câte am văzut, nehotărâții vor căpăta destule motive să pună mâna pe mouse și să încingă un BFME II. În schimb mă îndoiesc sincer că dușmanii strategiilor simpluțe și fără prea multe pretenții (la nivel de tactică, bineînțeles) vor fi convertiți instant. Din punctul meu de vedere, lucrurile n-au cum să iasă prost. BFME II a fost o experiență relaxantă și distractivă. Și cum așchia nu sare departe de trunchi, mă aștept la același lucru și de la Rise of the Witch King.

■ cioLAN


Selecția personajului... a se observa elfa...

Deja e clar că viitorul jocurilor pe PC aparține MMO-urilor. Da, pe lângă ele, shooter-ele high-tech și strategiile se vor menține, însă doar de formă. Până atunci, iată că avem o listă nesfârșită, vezi www.mmorpg.com, de jocuri online care stau să apară, unele mai tari ca altele, și culmea, pentru toate gusturile, de la Huxley până la Age of Conan și EVE Shiva (sau practic Eve Online 2). Iar noi nu trebuie decât să plătim și gata. Ieșim chiar mai ieftin decât dacă am cumpăra câte un joc în fiecare lună. Pentru ele, pirateria e ușor de controlat prin cel mai simplu mod posibil și anume calitatea. Un MMO piratat va avea doar 10% din calitatea originalului, pentru că nimeni nu e dispus să-și nenorocească 10 ore pe zi fără niciun câștig. Prea multă muncă. Și uite așa, „the future is online".

Un nou univers

Nu poate exista un MMORPG care nu are în spate o poveste întinsă pe cel puțin trei milenii. Genul acesta de joc te obligă să creezi un univers nou, în care „evenimentele" din joc să se întâmple la capătul poveștii. Evident, și acest Archlord are deja o poveste destul de lungă, cu mulți eroi, artefacte ieșite din comun, care distrug lumea... lucrurile normale și de nelipsit într-un fantasy... ba chiar și puternicul vrăjitor care vrea să „take over the world". Iar acum, când lucrurile sunt într-o situație mai proastă ca oricând, e momentul pentru eroi, milioane chiar, care să realizeze cât mai mult grinding cu putință, pentru că, după cum zice și Kurt Vonnegut, așa merg lucrurile. Grinding-ul este secretul succesului. Vrei să salvezi lumea, vrei să fii un adevărat erou?! Atunci fugi și adună 25 de smocuri de păr de maimuță, 20 de scuipături de broaște și adu-mi și privirea Mielului Nemilos. Pe urmă, ca să-ți fac un cuțit epixxxx, adună 25 de tone de fier, 40 de ciocane de dwarfi și o sclipire de inteligență de la vacile din Cow Level Plains. Cam asta e peste tot. Normal, printre toate aceste quest-uri demne de un adevărat viteaz, mai scapă uneori și cele de plimbare, pentru care nu e nevoie să grinduiești, ci doar să zbori și să mergi până când îți moare bateria de la tastatura wireless. Însă, mie și altor câteva milioane bune de oameni ni se pare cretin de interesant să facem aceste lucruri, pentru că, în imaginația noastră, contează. Unde pui că mai și plătim pentru ele. Sincer, sper ca lucrurile să se schimbe în curând, ca noi idei să intre pe fir. Cred că totul depinde de tehnologie și de motivele pentru care un om e dispus să plătească.

- **Producător** NHN Games
- **Distribuitor** Codemasters
- **ON-LINE** www.archlordgame.com
- **Data apariției** Q4 2006

Dragi domni, se face apel la simțul diablo-istic...

Ce-o să fie...

În primul rând, trebuie să vă spun că io joc close-beta-ul acestui joc și sunt sub NDA (Non Disclosure Agreement), adică nu vă pot spune nimic în ceea ce privește modul în care se prezintă jocul, comparativ cu ceea ce promit producătorii. Însă, pot spune că promisiunile nu sunt aiurea. O serie de lucruri promise sunt în joc și, culmea, sunt excelente. Spre exemplu, o problemă discutată de foarte multă vreme, mounted combat-ul. S-a promis și s-a făcut. Există mounted combat, într-un


S-a împiedicat... N00B!!!

ARCHLORD


Ca idee de invetory și echipament...

mod mai special, adică ai nevoie de arme speciale ca să-l faci, dar este. Nu vă zic cum este că nu pot, însă e de bine. Ca stil, se pare că va fi un MMORPG normal, cu lucruri normale. Rasele sunt în număr de doar trei, Orc, Human și Elf. Lucrul care se poate observa și din screenshot-uri este că personajele au design specific estic, Manga-like, în special pentru elfi... Elfii au urechi de pisică și arată oribil… adică, nu oribil... nu găsesc cuvântul... grețos cred că e cel mai potrivit. Însă restul sunt chiar ok. Orcii sunt un pic prea apropiați de human ca mod de prezentare, însă poți face diferența. Ca gameplay, jocul va avea două moduri de control, cel WSAD sau point&click. Cel din urmă pare să funcționeze mai bine pentru acest gen și nu mă plâng. Modelul general care se poate desprinde din descrieri și nu numai este cel Diablo. O lume relativ statică, cu grupuri de monștri colo-colo care trebuie căsăpiți. Însă în niciun caz nu poate fi interpretat ca hack&slash. E undeva la mijloc, acolo unde trebuie să fie. Chiar pot spune că sunt impresionat de modul în care acest joc m-a prins, pentru că, asta cred că am voie să zic, are ceva anume care te ține. Poate că e vorba de libertate...

PVP

Una dintre cele mai discutate probleme din spatele oricărui joc online este sistemul PVP. Dacă unele au mers pe ideea de zone PVP, altele pe free PVP, altele pe toate dintr-o dată ca World of Warcraft, în Archlord avem PVP complet liber. Exceptând safe-zone-urile, în general orașele, oricine poate ataca pe oricine. Însă, odată ce ai omorât un jucător din aceeași facțiune fără motiv, ești considerat criminal. O să ai o recompensă pe cap și în clipa în care ai sărit afară pe poartă din oraș, 10 jucători de nivel mai mare vor sări pe tine să îți ia banii. A fi criminal în Archlord e viață grea, ceea ce înseamnă că este un mod simplu de a controla tendințele violente. Avantajul este că dacă cineva e ninja looter, îl poți pedepsi pe loc cu un ciocan mare în cap, indiferent dacă e în grup cu tine, facțiune cu tine sau cel mai bun prieten al tău. Sincer, îmi place... însă știți cred că nu aici a fost pentru prima dată implementat acest sistem. El vine încă de pe vremea MUD-urilor, MMORPG-uri în mod text, unde și acolo erai marcat ca player-killer și era free-pvp. Interesant e că cei care omoară criminali nu sunt marcați în niciun fel... legea talionului încă se aplică.

M for the Map

Pe lângă poveste, e important și cât de mare e harta. Iar cea din Archlord e suficient de mare. Decorurile variază de la un loc la altul suficient de mult încât să fie pe placul celor cu simț estetic. Nimic de comentat... deși aș vrea. Poate pe mulți îi interesează diversitatea obiectelor… ei bine, e foarte mare, se pot crea milioane de combinații, pentru că fiecare obiect poate primi două tipuri de upgrade-uri, unul direct pe damage, iar celălalt din multitudinea de socket-uri pe care le deține. Da, Archlord are aproape orice tip de obiect socketat, unele chiar cu șase spații... Sincer, mai multă diversitate decât atât nu cred că se poate. Unde mai pui că poți combina cristalele pentru a face un singur uber-crystal. Cel mai important lucru este sistemul cu care bat ei toaca, adică PLAYplus. Practic, există trei pachete, fiecare cu un număr de credite în funcție de cât vrei să plătești pe lună. Cel mai ieftin e 10 euro, cel mai scump 40 de euro pentru o lună. În funcție de valoarea pachetului, primești un număr de credite cu care poți achiziționa anumite obiecte dintr-un magazin special. Acestea variază, de la un orb care crește viteza cu care primești experiență până la un obiect care-ți crește attack-ul etc. Ei susțin că nu e nevoie să cumperi cel mai scump pachet pentru a avea acces la majoritatea item-urilor. Doar că îți permiți mai puține dintre ele. Evident, creditele acestea se cumulează în timp așa că, până la urmă, oricine și le va permite, însă într-un timp mai lung. Părerea mea este că cel mai important lucru aici e faptul că plătești mai puțin decât pentru orice alt MMORPG serios de pe piață, exceptând Guild Wars, și Archlord se anunță clar unul din clasa celor serioase. Așa că, restul informațiilor pe care le dețin, dar nu le pot divulga, vor deveni publice în cadrul unui viitor review.

■ Locke


Porțile unui oraș orcesc


După cum spuneam... te poți chiar și pierde

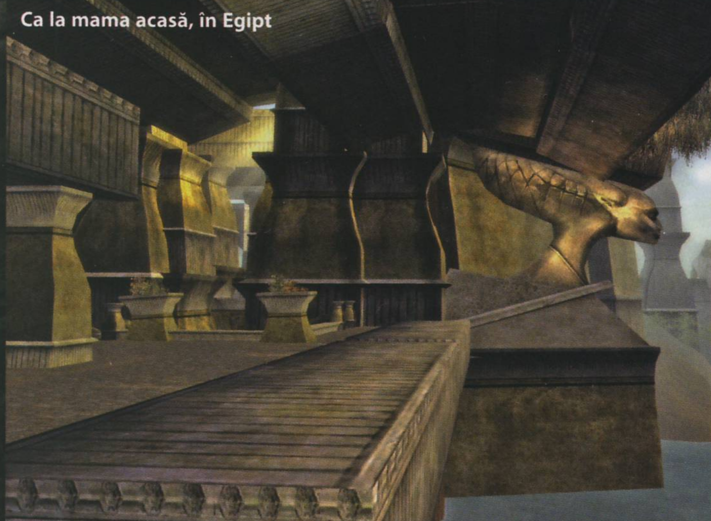
Şi se făcu noapte...

Guild Wars Nightfall

Într-o vreme în care MMO-urile amenință să răsară pe la toate colțurile, un MMORPG de calitate, care nu te taxează lunar pentru a gusta din roadele sale, este o afacere profitabilă pentru orice fan al genului. Însă Guild Wars, alături de expansion-urile sale, continuă să rămână unul dintre puținele astfel de jocuri (dacă nu chiar singurul) ce le fac cu ochiul amatorilor. Îi atrage cu un conținut de excepție și update-uri care aduc constant îmbunătățiri unui MMO care a reușit să strângă peste două milioane de jucători de

- **Producător** ArenaNet
- **Distribuitor** NCsoft
- **ON-LINE** www.guildwars.com
- **Data apariției** 27 octombrie 2006

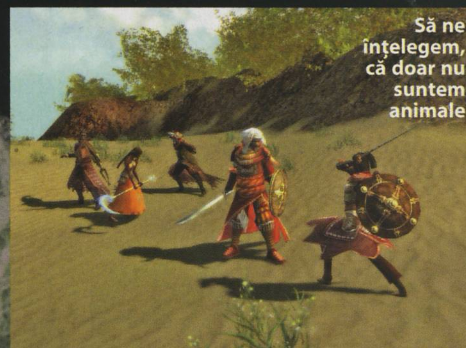
Ca la mama acasă, în Egipt



Le-am văzut covoarele. Nu sunt canibali




O barcă pentru şefu'?


Să ne înţelegem, că doar nu suntem animale


Mmm, mi-ai trezit... interesul

la lansarea sa încoace. Vreme trece, vreme vine, iar expansion-urile se strâng... Mai exact, unul la fiecare şase luni, iar cel mai nou dintre ele, intitulat Guild Wars: Nightfall, promite să ne fericească cu apariţia sa comercială pe 27 octombrie, ziua în care vom face cunoştinţă cu un continent nou, o campanie inedită, noi profesii şi grafică îmbunătăţită în toate direcţiile. Este interesantă afirmaţia lui Mike O'Brien, co-fondator şi preşedinte al ArenaNet, care susţine că Nightfall are la bază o campanie PvE mai complexă şi mai imersivă decât celelalte, noul capitol fiind puternic axat pe single player. Afirmaţia este susţinută de Jeff Strain, de asemenea co-fondator şi preşedinte al ArenaNet. Cei doi foşti angajaţi de bază ai Blizzard au răspuns fără ezitare tirului de întrebări cu care i-am asaltat la Games Convention 2006, dezvăluind astfel noi picanterii despre al treilea capitol din saga Guild Wars, după cum urmează.


Taci că m-ai ameţit de tot

Următoarea oprire, Elona

Ca de obicei, ArenaNet s-a străduit să înghesuie în Nightfall o mulţime de bunătăţuri. Principala atracţie o constituie noul continent Elona, cu a sa temă vizuală nord africană, sau Tărâmul Soarelui de Aur, cum le place băştinaşilor să-l alinte, un tărâm divizat în trei provincii mari şi late, fiecare cu guvernarea sa proprie. Unul dintre conducătorii celor trei provincii s-a gândit însă la un moment dat să dea o pată de culoare vieţii de zi cu zi din Elona. Astfel, el scoală din morţi un zeu renegat care, odată trezit, nu se gândeşte de două ori şi o ia la sănătoasa, lăsându-şi „binefăcătorul" cu buzele umflate. Scăpată de sub controlul tembelului care a crezut că-i poate folosi puterile pentru a-şi invada vecinii, arătarea bagă acum groaza în cetăţenii cuminţi şi cu frică de dumnezei, secondată de hoarde de monstruozităţi care mişună şi muşcă orice şi pe oricine le iese în cale. Şi ghici cui îi revine misiunea de a-i da un şut în fund zeului ca să aducă pacea pe Pământ? Miiiieee!

Nightfall va veni cu peste 20 de misiuni ce urmează firul narativ al poveştii, pentru îndeplinirea fiecăreia dintre ele riscând să petrecem câte o oră în joc. De-a lungul lor vom întâlni capcane, vom fi nevoiţi să rezolvăm puzzle-uri şi să înfruntăm inamici care nu numai că îşi pot schimba înfăţişarea, dar şi profesia. Ei, ca să vezi drăcie! Astfel, pentru a-i trimite la groapă vom fi nevoiţi să abordăm situaţia din alt unghi, apelând la un set diferit de skill-uri sau la a doua profesie. În demonstraţia la care am luat parte în spatele uşilor închise la standul NCsoft din carul GC 2006, am asistat la o înfruntare între party-ul jucătorului şi un boss care în clipa în care părea să-şi dea obştescul sfârşit se metamorfoza, dacă pot numi astfel o grămadă de blocuri de piatră ce se prăvălesc la pământ, pierzând forma iniţială. În clipa următoare, blocurile de piatră s-au ridicat în aer şi au dat viaţă unei creaturi diferite, forma aleasă fiind cea a unui câine uriaş (n-am găsit un alt termen de comparaţie arătării) care folosea o strategie diferită de atac. Asemenea


Animalule, dar ce dinți mari ai!


Un loc sub soare

creaturi nu sunt deloc puține în Nightfall. Pentru a le înfrânge, jucătorului i se oferă accesul la peste 300 de skill-uri noi, precum și la eroi, care îi vor urma cu sfințenie ordinele, răspunzând unui set de comenzi – atac, apărare și retragere. Așa-zisul „sistem de eroi" reprezintă una dintre marile noutăți din Nightfall, el permițând racolarea a trei eroi din rândurile NPC-urilor, customizabili și foarte folositori în luptele împotriva adversarilor mai puternici. Interesant este faptul că fiecare dintre ei, asemenea jucătorului, poate crește în nivel. Astfel, jucătorul nu va mai fi nevoit să caute până la epuizare alți șapte meseriași care să completeze party-ul necesar îndeplinirii unei misiuni, ci doar unul, însoțit de cei trei eroi ai săi, modelați după nevoile proprii. Mai mult decât atât, cei trei eroi pot fi luați frumos de mânuțe și plimbați prin capitolele anterioare, Prophecies și Factions, unde își vor putea arăta și folosi mușchii în misiuni specifice celor două campanii. Sau, de ce nu, putem să-i luăm cu noi în modul PvP, pentru a ne da o mână de ajutor în noile confruntări 1 vs.1 (care devin astfel 4 vs. 4).


Cascade... aeriene?

La vremuri noi, profesii noi

Cu fiecare campanie nouă, ArenaNet ne pune la dispoziție noi profesii și sloturi suplimentare pentru a ne găzdui personajele (dacă deținem una sau ambele campanii anterioare). Profesiile care vor ține capul de afiș în Nightfall sunt în număr de două: Dervish și Paragon.

Dervish-ul este un războinic sfânt, capabil să atace mai mulți inamici deodată cu ajutorul „toiagului" din dotare, intrând astfel cu rapiditate în miezul problemei. Se poate regenera în toiul luptei, folosindu-și vrăjile nu doar asupra sa, ci și asupra inamicilor, administrându-le cât ai zice „pește" atacuri devastatoare. Cea mai mare putere a sa este cea a transformării. Datorită naturii sale duale, Dervish-ul fiind atât preot, cât și războinic, își poate canaliza întreaga energie divină pentru a lua temporar forma unui zeu (avatar dobândit odată cu accesul la un skill elite) și a-și trimite astfel adversarul în neființă cu mai multă ușurință. Roba pe care o poartă pentru a demonstra credința lui în divinitate îi oferă protecție limitată în luptă, însă agilitatea de invidiat, plăcerea de a împărți cu dărnicie moartea în jurul său și puterea de a se regenera îl fac deosebit de rezistent la atacuri și greu de oprit din drum.

Paragon-ul, pe de altă parte, reprezintă întruchiparea perfectă a comandantului de oști, vânturându-și scutul și aruncând de la distanță cu sulițe în pântecele inamicilor. Dacă situația o cere, poate intensifica puterea proprie a atacurilor, dar și a aliaților. Îl putem identifica cu ușurință pe câmpul de luptă, datorită armurii cu motive angelice, ce îmbină metalul cu pielea și ornamente de fildeș, precum și alte metale semi-prețioase. Paragon-ii sunt considerați îngerii păzitori ai poporului elonian, aleși de zei pentru a servi drept emisari printre muritori și piedică în calea răufăcătorilor. Se spune că fiecare dintre ei ar fi trecut printr-o experiență marcantă într-una din viețile anterioare, în urma căreia ar fi trebuit să moară. Dar n-au făcut-o, iar supraviețuirea au pus-o pe seama zeilor, devenind ulterior servitori ai acestora printre muritori.

Seara pe dealuri...

Guild Wars: Nightfall nu se laudă doar cu o campanie mai imersivă, noi profesii și baza pe care o pune pe luptele împotriva boșilor. AI-ul, de exemplu, va fi mai „bazat", iar înfrângerea inamicilor necesită aplicarea unor strategii elaborate, fiecare dintre unitățile adverse comportându-se diferit în toiul luptei. Pe partea de PvP s-a păstrat modelul alianțelor care au făcut deliciul în Factions, însă zonele elite vor fi mai accesibile jucătorilor care caută să se implice mai mult în poveste decât în multiplayer și au fost adăugate patru Guild Hall-uri noi.

De asemenea, grafica a suferit îmbunătățiri majore. Nightfall folosește cu succes cele mai noi funcții DirectX 9, avansul tehnologic permițând utilizarea unor shader model și pixel shader-e mai avansate, precum și a unor animații mai veridice, noul capitol prezentându-se fantastic din punct de vedere vizual. ArenaNet promite să ne ofere experiența unei lumi vaste și mai deschise explorării ca niciodată, cu medii diferite de joc, ce variază de la păduri la deșerturi și palate impunătoare, iar Jeremy Soule ne va purta pașii pe fondul unei coloane sonore cu puternice accente nord-africane. În ritmul... tobelor.

Rămâne de văzut dacă Nightfall se va dovedi la fel de bun precum predecesorii săi, însă atenția pentru detaliu și angajamentul oamenilor de la ArenaNet, care-și doresc îmbunătățirea unui produs de excepție, mă fac să cred că următorul capitol din saga Guild Wars va fi unul nemaipomenit. Doar am văzut cu ochii mei!

■ KiMO

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy



Luke... suntem din plastic

Jocurile pentru copii s-au „bucurat" întotdeauna de dispreţul profund al gamerilor hârşâiţi, care trăiesc din ce în ce mai mult cu impresia că industria ar trebui să lucreze doar pentru ei. Universul Star Wars, la rândul lui, şi-a mâncat şi el porţia de ironie, mulţumită aceloraşi gameri profund dezamăgiţi de înclinaţia pentru comercial a lumii moderne. Ce pot să le spun? OWNED! LEGO Star Wars a fost un „kiddie game" plasat în universul Star Wars, care a făcut de râs o mulţime de action-uri aşa zis „coolte". Dacă lucrurile s-ar fi oprit aici, oamenii pomeniţi mai sus ar fi avut vechea scuză a regulii intrate în erecţie mulţumită unei excepţii din cale-afară de sexy. Owned again! Cei de la Traveller's Tale nu s-au potolit, au îmbrăcat în plastic trilogia originală Star Wars (adică Episoadele IV, V şi VI) şi, cu omuleţii lor demontabili din care nu curge nici măcar plastic topit, au dat din nou o lovitură cruntă măcelarilor din action-urile bătrâneşti cu limită de vârstă.

Plecat-au şapte de pe Tatooine

Credincioşi principiului bătrânesc „dacă nu-i stricat, nu da cu ciocanul, că e din plastic şi se sparge", oamenii de la Traveller's Tale au apelat la aceeaşi formulă care i-a adus celebritatea primului Lego Star Wars. O mână de forţoşi din plastic se iau la trântă în cel mai pur stil action cu Imperiul, fac şi desfac poduri din piese Lego, construiesc maşini şi, în general, se distrează copios pe seama răufăcătorilor pe care AI-ul îi scoate la înaintare. Simplu şi eficient. Grupul pestriţ de descreieraţi de plastic porniţi pe urmele lui Vader a devenit mai încăpător, iar fiecare dintre cei şapte trăsniţi pe care-i vom putea controla la un moment dat este livrat cu propriul său stil de joc. Ben Kenobi şi Skywalker Jr. fac ravagii cu lanternele laser, Han Solo „cântă" la blaster ca nimeni altul, Chewie smulge mâini şi trage cu arbaleta lui şmecheră, altfel spus, fiecare personaj are ceva numai al lui, reducând riscul apariţiei monotoniei. Şi mai sunt încă vreo cincizeci de omuleţi din material plastic, care abia aşteaptă să fie „testaţi" după ce vă plictisiţi de „story-mode". Mai mult, dacă aţi fost prevăzători şi aţi păstrat un save, puteţi importa personajele din primul Lego Star Wars. Cu condiţia să aveţi destui „bănuţi" la ciorap (sau „studs", în limbajul „de specialitate") cât să-i cumpăraţi din Mos Eisley Cantina.

Vehiculele s-au bucurat de o atenţie sporită. Dacă în primul Lego Star Wars pupam



Lecţii de tir



Robot hunt



X-Wing vs Tie Fighter ;)


Vrei să mă speli pe spate, tinere?


Pot să-l iau acasă? Pot? Pot?

câte-o maşinuţă din an în Paşti, şi aceea primită la începutul unei misiuni şi răpită când scenariul o cerea, acum putem să încălecăm aproape orice maşinărie sau animăluţ gigant întâlnite pe drum. Nefericiţii făcuţi afiş de un AT-ST, victimele unui jedi beat care conduce un landspeeder tunat, „bizonii" supradimensionaţi (habar n-am cum se numesc animăluţele ălea) şi alte dihănii „călăribile" adaugă o nouă dimensiune distracţiei.

Mulţumită unui nivel de dificultate care zice-se se modelează după stilul jucătorului, adică un fel de „easy mode" făcut să pară mai savant decât e, nu trebuie să fii doctor în action-uri pentru a-i arăta lui Vader cine e de fapt tăticul. O serie de puzzle-uri inteligente se asigură că The Original Trilogy nu se transformă într-un „button smasher" de categorie B, ci rămâne un joc pe care-l joci relaxat, cu zâmbetul pe buze, de la început până la sfârşit.

De râsul stelelor

Vechii fani Star Wars vor avea plăcerea să retrăiască momente cheie din filmele taicii Lucas, „reconstituite" cu un umor ieşit din comun. Cum mimezi că eşti tatăl cuiva (fără să arăţi cecul cu pensia alimentară), cum ar arăta Han Solo cu frizura lui Leia, cât de tare te-ar amuza un AT-ST cu ochelari, nas şi mustaţă sau cum i-ar sta lui Chewie cu o caschetă de stormtrooper imperial, toate acestea sunt întrebări ale căror răspunsuri le veţi găsi în LEGO Star Wars II. Umorul burlesc este la el acasă şi nu trebuie să fii copil ca să te pufnească râsul de câte ori îl vezi pe Chewbacca pleznit peste scăfârlie de un Han Solo mult mai miştocar decât în film. Sau să te loveşti cu tărtăcuţa de tastatură când dai peste doi stormtrooper-i la bustul gol, care se relaxează într-un jacuzzi. Cu căşti cu tot. Zecile de gaguri absolut criminale şi lipsa completă a dialogurilor (nu există dialog, ci doar pantomimă) m-au dus cu gândul imediat la filmele mute cu Charlie Chaplin, iar mutrişoarele simple (câteva linii şi puncte, animate rudimentar) ale figurinelor de plastic mi-au amintit instant de Buster Keaton şi de figura lui legendară. În concluzie, dacă vă plac la nebunie comediile mute şi v-aţi întrebat ce s-ar fi ales de Star Wars dacă George Lucas ar fi fost obsedat de filmul mut, acum aveţi ocazia să aflaţi.

Cele trei episoade, împărţite în câte şase capitole, başca o mână de niveluri secrete (i-am văzut mecla lui Jabba pe o uşiţă) ne vor ţine lipiţi de gamepad cel puţin opt sau nouă ore. Iar distracţia nu se termină odată cu nunta lui Han Solo, ci continuă în „free-mode". Prezenţa unor zone inaccesibile personajelor din „story mode" îi va convinge pe „colecţionari" să reia fiecare capitol în parte, să-l stoarcă de bonusuri şi să nu lase niciun colţişor neîntors şi niciun personaj neatins (inclusiv cele custom, pe care le putem construi în cantină), distracţie ce le va mai răpi câteva zeci de ore bune.

Şefu'... sunt dependent

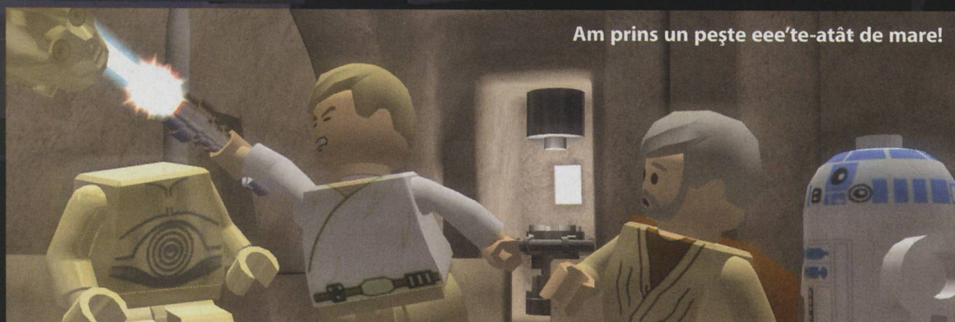
Fără să exagerez, respectul meu pentru Traveller's Tales a căpătat noi dimensiuni. Cosmice. Nu ştiu dacă de vină este supradoza de calmante (luate în speranţa că o să-i arăt unei măsele negre care mă făcea să respir greu, cine-i tac'su) sau dacă Rzarectha a făcut puţin pe ventrilocul, dar după vreo câteva ore de dezasamblat stormtrooper-i de plastic în Lego Star Wars II, jocul mi-a vorbit cu o voce cavernoasă: „Huuuuu, haaaaaaa... cioLAN... huuuu, haaaa, eu sunt tata lor!". E bun, e nepermis de bun. E un „kiddie game" pe care i-l cumperi juniorului să scapi de gura lui şi, după ce i-l instalezi, nu te mai dai urnit din faţa calculatorului în ciuda urletelor disperate scoase de mogâldeaţa de lângă tine. Iar dacă te gândeşti că un gamepad în plus şi un multiplayer sănătos cu prâslea îţi vor aduce liniştea, te înşeli. Smiorcăielile copilului se vor dovedi „chill-out music" faţă de recitalul de metale grele susţinut de jumătatea ta mai bună de gură, care va vrea şi ea un loc la PC. Sau o pâine. Sau o vorbă bună. Sau orice altceva ce implică despărţirea de Lego Star Wars. Deci mare grijă.

■ cioLAN

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Traveller's Tale ▸ **Distribuitor** Lucas Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 2,2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB (Pixel Shader) ▸ **On-line** www.lucasarts.com/games/legostarwrasii/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	9
Impresie	10

9,1


Am prins un peşte eee'te-atât de mare!


Mecanicul Luke în exerciţiul funcţiunii...

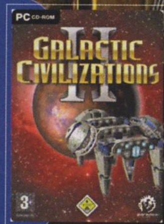
O poveste plină de peripețiile unui paladin interstelar

SWORD OF THE STARS

ALTERNATIVĂ

Galactic Civilization II: Dread Lords

Un joc mult mai complex, aproape exagerat de complex, care însă e realizat pe nişte principii cât se poate de serioase şi care şi-a asigurat un loc clar în istorie.





Superba şi nefuncţionala hartă 3D

Cât mai multe arme!!! Aaaarme!!!

Deși probabil nu are nicio legătură, mi-a fost aproape imposibil să nu mă gândesc la un univers fantasy când am auzit acest titlu. Mi se pare extrem de neinspirat, având în vedere că jocul de față este de fapt unul de strategie spațială turn-based . Face parte cam din aceeași clasă cu Master of Orion sau Galactic Civilization. Spun „cam" pentru că încă din meniul jocului vă veți da seama că Swords of the Stars preia un concept pe care îl duce, prin simplitate, aproape de paroxism. Iar după cum știți, prea multă simplitate strică.

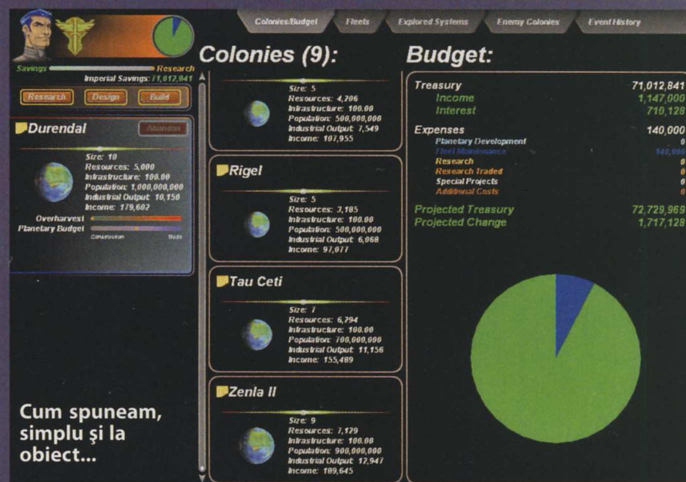
Rzarectha speaking

Când Rza' a venit în spatele meu, a zis „Măi, mie jocurile astea cu multe tabele, cifre și litere nu-mi spun nimic". Ei bine, ca să fiu sincer, cam la fel mă gândeam și io în cazul de față. Deși aveam tutorialul lângă mine, nu am fost capabil să mă prind în primele 10 minute despre ce, unde și cum trebuie să dau clic. De vină nu este în niciun caz complexitatea jocului, ci o interfață extrem de puțin intuitivă. Cred că o jumătate de oră m-am tot plimbat de colo-colo prin meniuri fără prea mare succes. Pur și simplu, producătorii nu au inclus tooltip-uri, care sunt unele dintre acele lucruri de bază în orice joc de strategie. Mi se pare inadmisibil acest lucru. După încă o oră de recitit tutorialul și de dat sute de clicuri pe toate butoanele existente, parcă totuși am început să înțeleg ceva. Și, după două zile de joc, eu încă mai descopăr butoane a căror existență nici nu o bănuiam măcar. Practic, Swords of the Stars are o interfață de tip puzzle. Odată rezolvat, realizezi că jocul nu necesită decât să apeși pe end-turn din timp în timp. Restul se face singur.

Destroy!!! Destroy!!!

Treaba cu Sabia

Din filmul introductiv am încercat să aflu de ce „Swords of the Stars". Evident, nu am reușit, pentru că nu are nicio legătură cu vreun artefact sau mai știu io ce năzbâtie. Este doar un mod metaforic de a spune „Oamenii cuceresc spațiul", mod pe care nu-l apreciez pentru că te bagă în ceață în spirit tipic asiatic. Iar Kerberos, studioul de producție, este departe de a fi asiatic... sper. Însă, din punctul meu de vedere, i se poate spune chiar și Wii of the Stars. Până la urmă, calitatea contează... din păcate. Oricum, a venit ziua în care toate civilizațiile din Univers au descoperit exact în același timp cum să străbată imensele distanțe inter-stelare. Dacă unii au descoperit un fel de linii pe care se poate merge repede, dar nu se poate ieși din ele decât la destinație, alții încă mai călătoresc două mii de ani până ajung la destinație, însă odată ce sunt acolo, fac un super-gate și restul ajung la destinație instantaneu. E clar că rasele sunt echilibrate. Cert e că oamenii se așteptau ca spațiul să fie plin de civilizații primitoare, inteligente și cu inimile deschise. Însă evident, tot Pentagonul a avut dreptate. Sunt toți violenți, periculoși și urăsc rasa umană. Sincer, îi cam înțeleg, având în vedere că până și noi ne urâm pe noi înșine. Și uite așa, iară bătaie.



Cum spuneam, simplu și la obiect...

„Iar când Universul va dispărea, paladinii sunt singurii care vor rămâne, înveliți de scuturile lor invulnerabile, așteptând cu răbdare un nou Big Bang."
(www.thenoobcomic.com, v.55).

Simplu și neavenit

Dacă interfața este un model în sine de complexitate, jocul este aproape exagerat de simplu. În principiu, Kerberos a încercat să urmărească modelul din titlurile mari, ca de exemplu Galactic Civilization, însă jocul pare inspirat mai tare din seria Civilization. Campanie nu există, ci doar Free Game și scenarii. Odată aleasă una dintre cele patru rase, va trebui să vă orientați într-o galaxie frumos orientată 3D, dar din care într-un final nu veți mai în stare să pricepeți nimic. Chiar dacă vi se dă posibilitatea să creați galaxii cu diferite forme, până la urmă veți ajunge la aceeași concluzie cu toți producătorii de jocuri de acest gen, exceptând Kerberos, că nu se poate să găsești ceea ce vrei între două mii de stele așezate într-un spațiu 3D. Și Eve Online are o astfel de hartă, însă măcar acolo există un buton de Flatten Map. Bun. Acum, odată ce ați tocit mouse-ul de atâtea reorientări, să trecem la Research. Acesta este următorul lucru pe care îl veți face. Ei bine, la fel, durere de cap. O mulțime de iconițe amplasate în același spațiu 3D, care nu spune nimic când dați clic pe el . Trebuie să dați dublu clic și să aflați despre ce e vorba. Și asta nu e destul... nu uitați să apăsați și butonul de Research, altfel nu ați făcut nimic. Un concept interesant este acela că de fiecare dată când intrați, research tree-ul este randomizat, ceea ce creează scenarii foarte diferite chiar cu aceeași rasă. Ok... am rezolvat cu asta, să trecem la Empire Overview. Într-un final, descoperiți un meniu superior de unde puteți vedea flotele, câte colonii aveți etc. De menționat că partea economică în acest joc e ca și inexistentă. Nu aveți acces la ce se construiește pe planetă, ci doar la trei slider-e, cu care redistribuiți fonduri spre research, terraforming dacă e cazul sau dezvoltarea infrastructurii. Asta e cam tot. Mai puteți suplimenta fonduri pentru research eventual. Bun... simplu ca bună-ziua. Atunci, trebuie ca producătorii să se fi orientat spre ceva... și da, e vorba de crearea de flote și cucerirea Universului.

Foaie verde, Upgrade

Flota se face simplu, durează puțin. Aveți un ecran de unde puteți configura modelele de nave, dar departe de complexitatea din Galactic Civilization. Doar că puteți schimba niște module pe ici, pe colo și da nume modelelor . Nimic special. După asta, produceți flote imense și mergeți la luptă. După ecranul de benzi desenate de genul Cutare vs. Cutărică, vă treziți într-un alt spațiu 3D unde puteți controla navele în real-time, ca în orice RTS. Aveți și opțiune de autocombat, ca să nu vă bateți capul nici cu asta. Cert este că e aproape imposibil de jucat din cauză că nu vezi mare lucru, iar modelul de control ales e ușor cam peste mână. Dacă adunați peste asta și voice-acting-ul groaznic și lipsa mesajelor verbale, trageți concluzia că jocul acesta nu se poate juca aproape deloc. Măcar engine-ul 3D e drăguț. Îmi pare sincer rău de cei de la Kerberos Productions, pentru că au avut idei foarte bune, însă au fost implementate catastrofal. Lipsa de experiență s-a văzut. Tot ce pot spera este că în următorul lor titlu vor aborda diferit problema.

Locke

P.S. Iar Rza a mințit, pentru că nu există manager de fotbal pe care să nu fi pus mâna...

Gen TBS ▸ **Producător** Kerberos Productions ▸ **Distribuitor** Lighthouse Interactive ▸ **Procesor** 1,5 MHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.swordofthestars.com

Grafică	8
Sunet	4
Gameplay	4
Multiplayer	7
Storyline	4
Impresie	5

5,3


Fă loc că trece şefu'


Unii trag un pui de somn

Profesiunea mea, fractura

MADDEN NFL 07

Acum aproape doi ani EA nu a stat pe gânduri şi a aruncat nici mai mult, nici mai puţin de un miliard de verzişori pentru o exclusivitate de cinci ani asupra a tot ceea ce înseamnă NFL în jocurile video. Altfel spus, pe o lungă listă de nume. Am stat în acel moment şi m-am gândit ce joc s-ar putea face cu un astfel de buget direcţionat spre producţie şi mai ales dacă socoteala celor de la EA se va dovedi corectă peste ani. Chiar dacă mai sunt trei ani de Madden până la sfârşitul înţelegerii dintre EA şi NFL, primele două ediţii au arătat că gigantul industriei a făcut o investiţie cum nu se poate mai profitabilă. Madden NFL 06 s-a clasat pe prima poziţie (PS2) şi a treia (Xbox) în topul celor mai bine vândute jocuri de peste ocean în 2006, iar ediţia de anul acesta s-a vândut în peste două milioane de exemplare în săptămâna de lansare, transformate în peste 100 de milioane de dolari încasaţi. Este clar că în spatele acestor cifre nu poate sta doar numele NFL sau obsesia americanilor pentru acest sport.

2006+2=2007

Una din problemele cu care se confruntă gamerii din afara SUA, când sunt tentaţi să vadă şi ei care este marea poveste cu Madden NFL, este regulamentul acestui sport. Nu face subiectul acestui articol şi de aceea mă rezum la a vă spune că este mult mai simplu decât ar crede unii şi dacă americanilor le este uşor să-l priceapă... înţelegeţi ce vreau să spun.

Madden NFL 07 nu vine cu mari diferenţe faţă de anul trecut. Probabil s-au panicat şi producătorii când au văzut cât de bine s-au descurcat cu Madden 06 şi au mers pe ideea: formula câştigătoare nu se schimbă. Cine a avut de-a face cu ediţiile trecute poate să chiulească de la antrenamente şi să treacă direct la confruntările oficiale. Un lucru la care s-a renunţat parţial este QB Vision, fapt ce simplifică jocul din acest an. O pasă reuşită nu mai depinde de direcţia în care se uită QB-ul, ci doar de valoarea acestuia şi a jucătorului care primeşte balonul. Aici putem spune că lucrurile sunt uşor exagerate, iar numărul de yarzi strânşi de quarter back-ul echipei la finalul partidei este cam mare. Practic, aproape orice pasă intră chiar dacă receiver-ul nostru se află între mai mulţi jucători din echipa adversă. Nici QB-ul nu se poate plânge că este tăvălit prea des, pentru că AI-ul



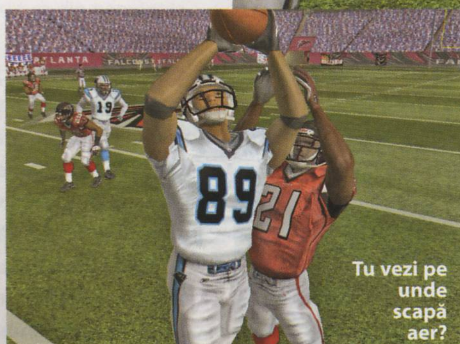
coechipierilor face o treabă bună şi blochează majoritatea atacurilor. Bineînţeles că schema de joc aleasă contează foarte mult şi aici avem în continuare două opţiuni. Putem să mergem pe mâna lui Madden, care vine cu recomandări atât pentru fazele de atac, cât şi pentru cele defensive sau putem să punem bază pe cunoştinţele noastre tactice de fotbal american şi să alegem chiar noi linia tactică pe care echipa să o urmeze la fiecare fază. De mare ajutor este posibilitatea de a schimba alegerea chiar înainte de a se da drumul la joc, astfel reuşind să evităm situaţiile în care apărarea adversă este aşezată numai bine pentru a ne dejuca nouă planul. Principalele noutăţi ale acestei ediţii sunt Lead Blocker Control şi Highlight Stick. Prima ne permite să preluăm controlul asupra „deschizătorilor de drumuri", iar după ce am creat un culoar să revenim la purtătorul de balon. Acesta, cu ajutorul opţiunii Highlight Stick, poate ieşi dintr-un placaj sau chiar dărâma alte obstacole din calea spre terenul de ţintă. Bineînţeles că avem în continuare la dispoziţie manevrele pentru schimbarea direcţiei în timpul cursei sau plonjonul disperat cu care mai câştigăm unu sau doi yarzi ori poate chiar touchdown-ul. A treia modificare care merită menţionată este adusă de modul Superstar, care acum este continuat de cuvintele Hall of Fame, de unde reiese şi noul obiectiv pentru jucătorul creat de noi prin aceeaşi lecţie de genetică de anul trecut. Schimbarea vine de la faptul că acum nu mai avem control decât asupra jucătorului pe care trebuie să-l ducem în istoria NFL, indiferent de poziţia pe care acesta joacă. Tactica este stabilită de calculator şi dacă vrem să reuşim trebuie să ne îndeplinim cu sfinţenie sarcinile şi normal... să dăm 110% pe teren. Restul modurilor de joc sunt cele întâlnite şi în Madden 06, iar eu vă pot spune că avem motive să ţinem jocul aproape până sezonul viitor. Multiplayer-ul pune şi el umărul la valoarea de replay a jocului în cazul fericit în care reuşim să găsim şi alţi sportivi dispuşi să-şi rupă o bucată din timpul dedicat fotbalului cu balonul rotund.



Splendoare în iarbă



Come give me a big hug



Tu vezi pe unde scapă aer?

Imagini de arhivă

Dacă la gameplay avem unele modificări, la grafica şi sunetul din Madden NFL 07 acestea sunt aproape insesizabile. Practic, totul arată şi sună la fel, mai puţin coloana sonoră care a schimbat playlist-ul, dar care se încadrează în acelaşi mix de genuri cu care EA ne-a obişnuit. Dacă din partea sunetului nu este mare deranj, la grafică ar fi fost frumos să ne dăm şi noi seama că a mai trecut un an. Probabil că o parte din băieţii de la EA Tiburon sunt încă îmbătaţi de, sau din, succesul de anul trecut şi s-au mulţumit doar să dea puţin praful de pe grafică şi să aducă alte viitoare (şi de obicei eterne) speranţe în playlist. Şi în aceste condiţii atmosfera din NFL se simte şi în continuare jocul are ca principal atu felul în care reuşeşte să redea dinamica şi spectacolul din acest sport. Aparent avem de-a face cu o grămadă de indivizi îmbrăcaţi ciudat pe care sunetul oaselor îndoite îi gâdilă într-un mod plăcut, însă după scurt timp farmecul acestui joc iese la iveală. Baftă în Super Bowl!

Rzarectha

„The only yardstick for success our society has is being a champion. No one remembers anything else."
John Madden

▸ **Gen** Simulator sportiv ▸ **Producător** EA Tiburon ▸ **Distribuitor** EA Sports ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB
▸ **ON-LINE** www.easports.com/madden07/

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8



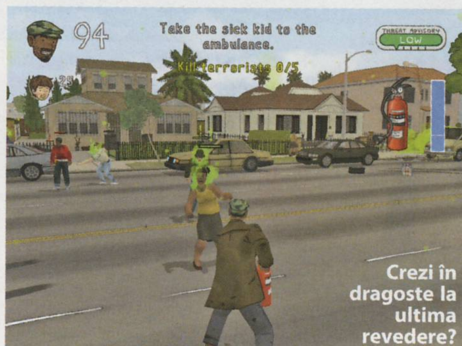
american mcgee presents BAD DAY LA

Are you prepared?

Geniul loveşte din nou. Şi doare...



Pe American McGee l-am asociat dintotdeauna cu Alice, un joc superb care a scos la iveală talentul şi umorul negru al creatorului care părea că, indiferent ce joc ar născoci, nu are cum să dea greş, uimind cu designul inedit imprimat ingenios în toate creaţiile sale. A revenit de curând în atenţie cu Scrapland şi, din



Crezi în dragoste la ultima revedere?

nou, m-am minunat în faţa creativităţii care i-a confirmat talentul într-ale game designului. De aici şi până la un joc prost grămadă părea cale lungă, însă McGee a „reuşit" să facă pasul în groapa de gunoi odată cu apariţia lui Bad Day L.A. Acesta este un joc care exploatează şi parodiază temerile americanului de rând, speriat de bombe, atentate teroriste, atacuri ale morţilor-vii şi epidemii, iar lista poate continua la nesfârşit. Cel puţin în teorie, jocul sună bine, însă transpunerea ideii unui asemenea joc în scenă lasă de dorit. Eu stau şi mă întreb încotro s-a dus la vale judecata lui McGee, doar-doar o prinde-o cineva de coadă ca să-i trosnească un şut în loc de „bună dimineaţa". Trezirea!

O zi proastă

În Bad Day L.A. jucătorul îmbracă zdrenţele lui Anthony, un boschetar cu acte în regulă, cinic şi fără perspective, exact aşa cum îi place lui să fie. Acesta n-ar fi crezut nici în ruptul capului că va veni ziua în care întreaga sa existenţă mizerabilă va fi pusă sub semnul întrebării de un atac terorist, care dezlănţuie asupra oraşului un nor radioactiv ce transformă oameni în zombie, stârneşte panica printre cei neatinşi de boală şi un mic război între bandele locale, un grup terorist, armata americană şi cea mexicană. Va supravieţui Anthony să vadă o nouă zi?

Pentru a scăpa din debandadă, eroul urât



Mistuit de flăcările pasiunii

ALTERNATIVĂ

MANHUNT

Violent, necruțător, tensionat și controversat. Un action solid care nu are voie să lipsească din colecția unui jucător întreg la minte, trecut prin liceu.



arunce în fața unui nou val de „înviați". Pe deasupra, jocul mai este și dificil, cele câteva ajutoare culese de pe traseu făcând cu greu față situației, cu excepția unui nene cu o drujbă cât el de mare, care se ghidează după principiul „întâi lovește-i și abia apoi întreabă-i de sănătate". Cel puțin are inițiativă.

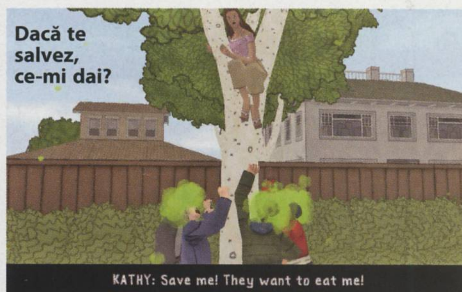
Desene animale

Grafica n-aș considera-o proastă, fiind mai mult o chestiune de alegere din partea realizatorului, însă am ajuns să mă satur rapid de plimbările alandala pe aceleași străduțe care nu se mai termină, pline cu aceiași oameni panicați și zombie care sar să-mi scuipe sânge-n față. Nu m-a deranjat deloc faptul că personajele sunt pătrățoase, însă n-ar fi stricat prezența unor opțiuni care să ajute modificarea rezoluției, blocată undeva la 800x600 sau mai puțin. Lipsa finisărilor poate fi observată și în cazul efectelor speciale, însă, din nou, înclin să-i acord lui McGee circumstanțe atenuante. Probabil că asta a fost ideea sa de la bun început, să-i confere jocului un aer aparte, deoarece eu m-am gândit mai puțin la bugetul limitat de care s-a „bucurat" Bad Day L.A. și mai mult la mesajul pe care a vrut să ni-l transmită într-o formă cât mai originală cu putință. Apoi, nu este deloc un joc pentru „bisericoși", limbajul obscen, înjurăturile și replicile „murdare" simțindu-se ca la ele acasă. Și ar fi fost în regulă, dacă voice acting-ul n-ar fi fost atât de prost, replicile atât de seci, iar umorul de un asemenea prost gust încât să te trimită la plimbare după prima jumătate de oră de joc. Identificarea jucătorului cu eroul este cu atât mai dificilă cu cât Bad Day L.A. nu este deloc lung. Nimeni nu pare să știe

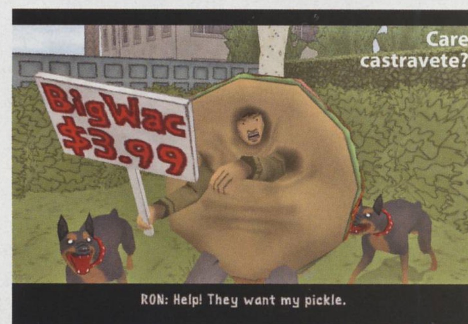
mirositor este nevoit să parcurgă la nesfârșit alei cuprinse de haosul ce a afectat populația. Trebuie să ajute sau să lichideze oamenii infectați, să răspundă apelurilor de urgență în locul poliției, să stingă oameni incendiați, să ajute un copil să ajungă de urgență la spital într-o ambulanță dotată cu o mitralieră în locul echipamentelor medicale, să omoare teroriști care răsar ca din pământ la tot pasul și multe alte aiureli. Bad Day L.A. adaugă un indicator într-un colț al ecranului, care îl avertizează pe erou asupra gradului de amenințare pe care îl reprezintă acțiunile întreprinse împotriva sau în sprijinul celor din jur. Cu cât e mai ridicat nivelul de amenințare, cu atât mai ostile vor fi NPC-urile din jurul lui. Indiferent de starea de sănătate sau apartenență etnică, acestea îl vor ataca pe negrul nostru de serviciu din toate direcțiile cu vomă, răngi, cărămizi și arme de foc. Uciderea unor civili nevinovați, de exemplu, crește nivelul de amenințare, ideea din spatele acestui artificiu fiind aceea de a face viața eroului mai grea, însă fără a-l împiedica să atingă obiectivul final. Până aici, toate bune și frumoase.

Problemele încep odată cu reapariția la nesfârșit a inamicilor, pe care numărul mic de arme și muniție cu greu îi poate opri. Bad Day L.A. compensează (chipurile) acest neajuns, înmânându-i eroului o rangă. Gluma s-a îngroșat însă și mai tare în clipa în care am ridicat pentru prima dată ranga asupra unui suflet hain, încercând să-l liniștesc. Am descoperit astfel un sistem de luptă haotic, greoi și adesea ineficient, care în loc să spargă rândurile inamicilor găuriți de gloanțe sau trosniți cu ranga, nu face altceva decât să te





Dacă te salvez, ce-mi dai?



Care castravete?

ce are de făcut, iar Anthony realizează brusc că este unul dintre puținii locuitori ai orașului care mai gândește normal. Majoritatea concitadinilor săi preferă să urle, să vomite, să arunce cu pietre, să scuipe toxine și să alerge în cercuri, în vreme ce orașul arde. Se pare că un boschetar este de ajuns pentru a-i scoate din rahat. Ceea ce mă pune pe gânduri... Oare americanul de rând chiar suferă de pe urma unor temeri mai mult sau mai puțin justificate, dacă stăm să dăm crezare zvonurilor conform cărora guvernul ar băga și menține cu bună știință frica de bombe în oasele lor? Te pune pe gânduri ideea, însă nu cunosc pe nimeni care ar proceda asemenea lui Anthony, care ucide cu nevinovăție oameni, fie că o face din neatenție sau din prostie, și ajunge să scape un bebeluș pe jos imediat ce i-a salvat viața. Printre altele.

Interesant, dar nu-i suficient

American McGee este cunoscut pentru originalitatea cu care ne împărtășește viziunile sale, însă o poveste interesantă nu este întotdeauna suficientă pentru a realiza un joc distractiv. Bad Day L.A. se vrea a fi înainte de toate un joc, dar este unul prost, care a trecut prin mâinile lui McGee fără ca acesta să se lepede de el în drum spre rafturile magazinelor. Trist și dezamăgitor... E atât de prost încât mi s-a făcut rău și mi-a căzut o plombă.

■ **KiMO**

▸ **Gen** Action/adventure ▸ **Producător** Enlight Software ▸ **Distribuitor** Aspyr Media ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.baddayla.com

Grafică	6
Sunet	4
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	2
Impresie	2

3,8

CALL OF JUAREZ

„Yea, though I walk through the valley of the shadow of death, I will fear no evil, for I am the evilest (sic) bastard in that valley!"

John Constantine





Închipuiți-vă rodul iubirii dintre mama lui Old Shatterhand și Torquemada, jucat de un Lee Van Cleef septuagenar, și sunteți cât se poate de aproape de imaginea Părintelui Ray.

Polonezul, în general, este o ființă extrem de ciudată. Ai crede că, după ce l-a inventat pe Chopin și a dăruit omenirii licoarea zeiască numită Zubrowka, misiunea lui pe Pământ s-a încheiat și ar fi timpul să-și ia catrafusele și să se mute repejor în alt plan al existenței. Așa s-ar fi și întâmplat dacă polonezul de la Techland n-ar fi fost străfulgerat de o idee genială. Dacă l-au ținut curelele să prepare o spirtoasă care bate la fund burbonu' americanului, atunci o jonglerie cu Vestul Sălbatic ar fi floare la ureche. Și astfel, din mijlocul Estului Domestic a răsărit un Vest Sălbatic cum nu s-a mai făcut de la Outlaws încoace. Outlaws, pentru cei mai tinerei dintre voi, a fost o bijuterie de FPS western, ieșit de pe poarta uzinelor Lucas într-o vreme când George Lucas încă nu era corupt de Forță, iar Blondie se bucura de mai multă atenție decât Vader.

Telefonul lui Juarez

Juarez este un orășel situat de-a lungul lui Rio Grande, foarte aproape de granița cu Statele Unite. Call of Juarez, în schimb, nu este un program turistic demarat de primăria orășelului Juarez, ci un sindrom din aceeași familie cu febra aurului sau cu nebunia surprizelor Turbo. Legenda spune că orașul Juarez ascunde o străveche comoară aztecă (ce ar fi trebuit să servească drept răscumpărare pentru Montezuma) protejată, ca orice comoară cu bun simț, de un blestem de level mare. Absolut toate poveștile aventurierilor care au pornit în căutarea aurului din Juarez s-au terminat cât se poate de prost, însă povestea lui Ray și a lui Billy, contrar tiparului stabilit de respectivul blestem, începe prost și se termină după opt ore. Revenit din pribegie (ați ghicit, pornise pe urmele comorii), tânărul Billy își găsește familia într-o stare avansată de deces. Ray, „păstorul" unei comunitățiii de mineri alcoolici și în timpul liber unchiul lui Billy, pică într-un moment nu tocmai potrivit pentru Billy și astfel începe un joc de-a șoarecele și pisica în care vei fi și vânător și vânat. Ray își ia patrafirul antiglonț, Biblia cu repetiție și Coltul sfințit și pleacă în căutarea mucosului. Billy își ia lumea-n cap, hotărât să pună cât mai multe mile între el și Pastorul Nebun, iar noi, jucătorii, îi luăm de ciuf pe amândoi și-i punem pe rând la treabă.

În numele Coltului, al Remingtonului și-al sfântului Winchester, bang!

Cum religia și violența au mers mână-n mână încă de la prima libelulă făcătoare de minuni venerată de câțiva sectanți ai cavernelor (uciși până la unul de o grupare fundamentalistă care se închina trilobiților) și în speranța că prezența unui om al Domnului le va aduce iertarea pentru greșealele cu voie și fără de voie (aka „features", respectiv bug-uri) de care Call of Juarez nu duce lipsă, Techland s-a gândit să-l introducă pe Dumnezeu în ecuație. Așa a apărut reverendul Ray. Nu este unul dintre cele mai complexe personaje din istoria jocurilor, însă e de departe cel mai simpatic țicnit care a ținut vreodată o Biblie în mână. Închipuiți-vă rodul iubirii dintre mama lui Old Shatterhand și Torquemada, jucat de un Lee Van Cleef septuagenar și pletos, și sunteți cât se poate de aproape de imaginea Părintelui Ray. Mie mi s-a părut că aduce puțin și a Teoctist, însă mi-am făcut norma de blasfemie pe ziua de azi și, ca urmare, nu i-am mai desenat Preafericitului pălărie de cowboy și bandulieră pentru a-mi verifica teoria.

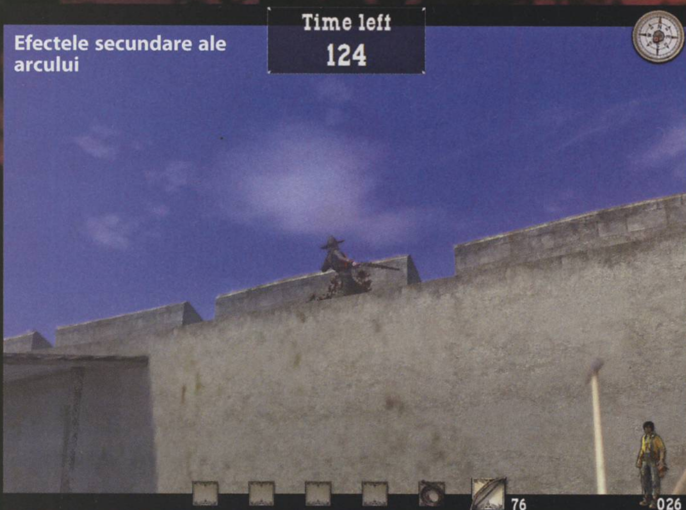
Cu reverența de rigoare, adresată producătorilor drept mulțumire pentru sursele de inspirație alese, revin la reverend și nu mă pot abține să nu aduc în discuție obsesia absolut nesănătoasă a părintelui pentru Vechiul Testament, Apocalipsa lui Ioan și Legea Talionului. Fost bandit, devenit om al Domnului în urma unui episod nefericit și convins că nu vorba bună va goli cârciuma și va umple biserica, Ray a optat pentru o sfințenie dură, aspră, bărbătească, a la Ioan Botezătorul, probabil singurul personaj din noul Testament care ar putea fi pe placul unui dur ca părintele Ray. Reverendul este un om dintr-o bucată (trei bucăți, dacă adăugăm și pistoalele), pentru care botezul cu plumb este net superior băiței de la naștere, un bătrân ursuz care nu se sfiește să-i numească „sămânța Satanei", iar mai apoi să-i împuște în cap, pe singurii indieni din joc. Lucru care mai mult ca sigur că va supăra organizațiile poloneze care apără drepturile nativilor americani. Oricum, mi se pare oarecum ciudat că, deși practic vom înota în râuri de sânge, nu putem căsăpi nevinovați și, cel mai important, este imposibil să umplem cadavrele cu plumb. Noroc cu indienii...

Sunt ușor de ghicit factorii care l-au determinat pe Ray să aleagă sfințenia dură, aspră, bărbătească, promovată de Ioan Botezătorul

Și dacă tot discutăm de lucruri sfinte, fac o paranteză pentru a explica mai pe larg rolul Bibliei în Call of Juarez. Tovarăș de nedespărțit al bunului părinte, Biblia poate fi folosită


Pe sub flori îl împuşcam, pe sub flori de mai...


Cale lungă până-n vârf



Efectele secundare ale arcului

singură sau alături de un pistol, pentru a condimenta puţintel atmosfera. Nu are funcţionalitatea gârbaciului lui Billy (sunt în acelaşi slot, deci comparaţia e firească), iar dacă rămânem fără muniţie nu putem îndesa (la propriu) cuvântul Domnului în ţeasta păgânului care ne priveşte prin cătarea puştii. Deci, din punctul de vedere al unui inginer, Biblia înseamnă doar un slot ocupat degeaba. Ca şi în viaţa de zi cu zi, când nici recitarea sfâşietoare a psalmilor lui David nu te-ar putea scăpa din mâna hăndrălăilor care te fugăresc să-ţi fure „senvişul", Biblia pare inutilă. Nimic mai fals, filistinilor! Totul se rezumă la atmosferă, iar o mână de citate din Biblie reprezintă fitilul perfect. Câteva versete servite la momentul oportun vor da o aură mistică până şi celor mai banale acţiuni. Dacă i-aş scrijeli lui KiMo pe caroserie noului său Logan *„spalămă"*, n-aş fi decât un huligan. Dar închipuiţi-vă ce impact ar avea „Vor cădea sprijinitorii Renaultului şi îngâmfarea puterii lui se va prăbuşi. Aşa zice Domnul Dumnezeu!". În cazul de faţă, nu-i zbor creierii tâlharului pentru că–mi place. Îl pedepsesc, sunt Sabia lui Dumnezeu, Îngerul Morţii, facem un multiplayer, păpuşă? Cred că aţi prins ideea din zbor. Ca să rezumăm toată teoria într-o singură frază, după cum v-ar povesti obişnuiţii arenelor romane de acum aproape două milenii, Biblia nu te salvează din gura leului, dar pe Jupiter, cât de frumos mureau creştinii! Aţi priceput, sper, de ce recitalul lui Ray (vocea, ah, ce voce poate să aibă creştinul), întrerupt pe alocuri de câte-o împuşcătură, merită urmărit. Este o experienţă înălţătoare să priveşti cum din stânga Domnului Ray ţâşneşte plumb, iară din dreapta, ca un omagiu adus multitasking-ului biblic, izvorăşte înţelepciunea.

„Şi Fiarei i s-a dăruit... n-ai murit, Satană? Na de-aici. Bang! Deci, cum spuneam, Fiarei i s-a... Mai sunteţi mulţi, anticriştilor?? Unde eram? Da, deci sărută-mă cu sărutările gurii tale... Ha? Ce Paşte... Doamne Dumnezeule, fă ceva cu spawn-ul ăsta, că mă biruie Necuratul!!!". Observaţi, deci, faţa întunecată a cuplului Colt-Biblie şi anarhia ce se instaurează cântd„tinerii însurăţei" vorbesc în acelaşi timp. După un timp de mânuit concomitent Cartea cea Bună şi Pistolul cel Rău, veţi realiza că este mult mai practic şi mai creştineşte să dăruieşti plumb şi să răpeşti vieţi cu ambele mâini. Slow motion-ul ăla mişto şi hollywoodian de care n-o să vă mai puteţi lipsi când situaţia va căpăta o tentă maronie din ce în ce mai accentuată nu-şi intră în drepturi decât în prezenţa a două pistoale.

„Şi Fiarei i s-a dat... n-ai murit, Satană? Na de aici. Bang! Deci, cum spuneam, Fiarei i s-a... Mai sunteţi mulţi, anticriştilor?? Unde eram? Da, deci sărută-mă cu sărutările gurii tale... Ha? Ce Paşt... Doamne Dumnezeule, fă ceva cu spawn-ul ăsta, că mă biruie Necuratul!!!"

Părintele, pistolar de frunte, este singurul personaj căruia îi iese scamatoria cu cele două pistoale. Pentru a asigura succesul şmecheriei (aţi văzut destule westernuri ca să vă prindeţi că altfel nu merge), ambele pistoale trebuie să stea cuminţele în teacă. Un clic de mouse declanşează mecanismul, imaginea devine blurry, pe ecran apar două ţinte micuţe care se deplasează încetişor, dar sigur, către centru, Ray îşi face de cap, iar când ţintele se intersectează ar fi bine să fi plantat câte un plumb în fruntea fiecăruia, căci aceasta a fost singura şansă de egalare a recordului Croitoraşului cel Viteaz. Şi cum un bărbos cu un shotgun e mult mai



Sesizaţi asemănarea? Pentru cei care nu şi-au dus pasiunea pentru benzi desenate mai încolo de Pif şi Hercule, individul din prima imagine este Saint of Killers. „Odrasla" lui Garth Ennis şi a lui Steve Dillon (google them), Saint of Killers îşi face veacul în Preacher, bandă desenată publicată de DC Comics. Al doilea „mutant" este cunoscut fanilor benzilor desenate drept The Pilgrim, personaj creat de acelaşi Ennis, şi poate fi găsit bântuind comics-urile cu acelaşi nume. Ultimul, dar cel dintâi în lista preferinţelor mele muzicale, este Carl McCoy, nimeni altul decât solistul trupei Fields of the Nephilim.

periculos decât o muscă, ar fi bine să n-o rataţi. O „mutare" de deschidere excelentă, dar timpul de repaus dintre două este îndeajuns de scurt încât să o transforme într-un „all time favourite". Cu alte cuvinte, câteodată Biblia n-are ce căuta în mâna reverendului. Din mai multe motive. Douăsprezece gloanţe sunt mai multe decât şase, iar slow motion-ul este net superior strafe-ului sălbatic în timp real. Bineînţeles, după ce vă veţi asigura că aţi captat interesul audienţei şi că „enoriaşii" zac la pământ, incapabili să plece la cârciumă, un verset moralizator din Cartea cea Bună este cât se poate de bine-venit.

După Dumnezeu şi praful de puşcă, bineînţeles, un loc special în viaţa lui Ray este ocupat de duelurile unu la unu. Le cunoaşteţi din toate westernurile, aşa că n-are rost să descriu în detaliu cât de înălţător e să-i arăţi nefericitului că, în ciuda celor 60 de ani bătuţi pe muchie, încă mai ai vlagă-n tine. Nu mergeţi, totuşi, prea departe cu imaginaţia şi nu vă închipuiţi că un duel durează un sfert de oră ca-n filmele lui Leone. Şase secunde (numărate, niciodată inamicul nu scoate pistolul înainte, deşi încearcă să ne păcălească), după care scoţi pistolul cu o mişcare bruscă de sus în jos a mouse-ului şi încerci să-l nimereşti pe nefericit înainte să te nimerească el. Simplu.

Ocazional, părinţelul nu se sfieşte să exploateze fără milă o creatură nevinovată a Domnului. Aţi ghicit, Techland nu a uitat de cai. Nu ne lovim la tot pasul de ei, dar când suntem aruncaţi în şa şi puşi pe urmele unei diligenţe, de exemplu, e rost de mare „şou". Atât vă spun, dacă după câteva schimburi de focuri o să spuneţi că nu se poate mai bine de atât, aşteptaţi să urcaţi la volanul unui mustang. Priceless...

Într-o zi, m-am pierdut în munţi

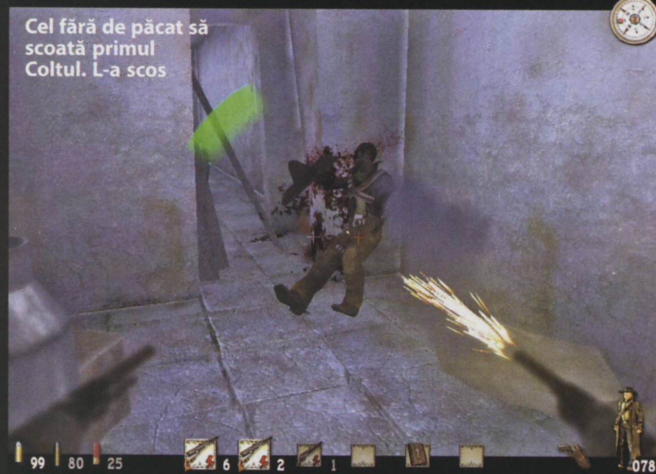
Când după o supradoză de Ray, setea de sânge scapă de sub control, Techland îl scoate de la naftalină pe Billy, celălalt personaj al scurtei noastre balade şi ne propune să ne relaxăm la o partidă de furişat prin tufişuri sau cu un cros în care ceilalţi concurenţi au primit puşti şi permisiunea să le folosească după pofta inimii. Ocupaţia de bază a lui Billy The Candle este fuga. Convins că Universul conspiră împotriva lui (frizura emo îl dă de gol), că legea pământească e rea cu amărâţii şi că omenirea, în general, este de rahat, confruntat cu moartea părinţilor săi, Bill face, din nou, alegerea greşită. Care se va dovedi a fi de fapt alegerea corectă atunci când aflăm cine este Ray, dar Bill ar trebui să aibă mai multă încredere în oameni, deci, ca orice emo, a făcut alegerea greşită. Unul dintre micile paradoxuri ale vieţii care-mi permite să mă iau de oameni fără un motiv serios şi care generează intrigi cât să ajungă de vreo şase romane pe zi, başca pentru o căruţă de jocuri.

Billy este totodată şi personajul responsabil cu partea de platformă şi (din

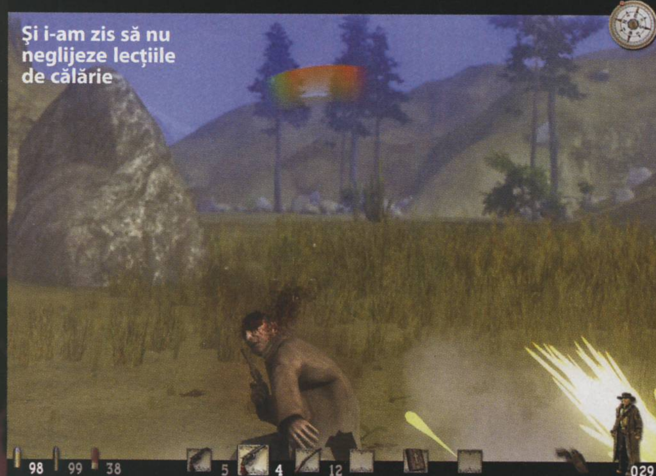
O fi vrut ei să urmeze modelul lui Call of Chthulu, cealaltă pasăre rară din ograda Ubisoftului, dar Karl May nu este Lovecraft, chiar dacă Winettou era un maestru al furişatului.



Drept în numele Tatălui!



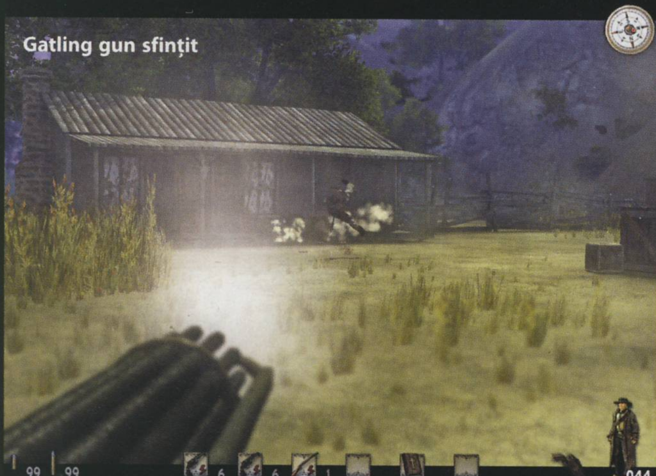
Cel fără de păcat să scoată primul Coltul. L-a scos



Și i-am zis să nu neglijeze lecțiile de călărie



Acu' e prea târziu...



Gatling gun sfințit

nefericire) de stealth a shooter-ului nostru cel complex. Promotorul unei experiențe ce se vrea o evadare din „cotidian", cotidianul cu miros de salpetru al lui Ray mai exact, Billy, conform bunului său obicei, a început cu stângul. Primele două episoade petrecute alături de Bill, care au onoarea de a ne introduce în universul lui Call of Juarez și de a ne face cunoștință cu un sistem imbecil de stealth, sunt un exemplu clar de „nu așa se începe un joc". O fi vrut ei să urmeze modelul lui Call of Chthulu, cealaltă pasăre rară din ograda Ubisoftului, dar Karl May nu este Lovecraft, chiar dacă Winettou era un maestru al furișatului. Billy eșuează lamentabil în încercarea lui de-a fi stealth-ul mic care ar trebui să răstoarne FPS-ul mare. Este doar o simplă frână. Nu răstoarnă, oprește. Lucrurile sunt remediate pe parcurs, mai ales în ultima jumătate a jocului, dar asta nu scuză un început prost.

Întorcându-ne la înjuratul sistem de stealth și la goana nebună a lui Bill, e drept că adrenalina crește direct proporțional cu numărul de alice care vâjâie pe lângă sfecla lui Billy și e chiar plăcut până la un punct, însă este totuși frustrant să-ți petreci prima oră dintr-un FPS căutând un pistolaș (pe care mie mi-a fost rușine să-l folosesc, o să vedeți de ce), încercând să te bucuri de farmecele unei tinere dame de consumație pentru ca jumătate de minut mai târziu să fii luat la ochi și fugărit ca ultimul hoț de cai. Sau, cel mai frustrant, chinuindu-te să înțelegi prin vechea metodă „trial-and-error" cum funcționează sistemul de stealth pe care Techland l-a propovăduit un an întreg. Ca să nu vă chinuiți prea mult, o să vă explic eu: majoritatea „modelelor comportamentale" sunt asocieri aleatorii, uneori ilogice, de cauze cu efecte. Nu există o regulă clară și logică, deși suntem păcăliți de tutorial că ar exista. Singurele constante par tufișurile, unde nu te vede nici Satana, cu atât mai puțin AI-ul, și faptul că de multe ori Billy va fi detectat chiar dacă a respectat cu sfințenie catihetul micului hoț de cai.

Repet, în a doua jumătate a jocului, când Billy se transformă într-un mic Indiana Jones cu pușcă și bici, furișatul nu e absolut necesar, iar situația se schimbă radical. Lucru nu atât de îmbucurător pe cât pare. Totuși avem de-a face cu un joc care poate fi terminat lejer în opt ore și jumătate (împărțită cu Ray) nu pare atât de mult.

Billy, în ciuda faptului că e minor, trebuia exploatat la sânge, chiar dacă se risca un proces intentat de o asociație care protejează drepturile pixelilor sub 18 ani. Cel mai bun exemplu este arcul. Deși eclipsează de departe toată fierăria din CoJ de la cel mai umil pistol până la trufașul gatling gun, bătrânul arc a primit doar un rol episodic. Eu personal m-am simțit înșelat când, după ce am vânat trei iepuri, arcul mi-a fost luat pentru a-mi fi redat doar la sfârșit, unde am apucat să-l folosesc de exact patru ori. Păcat. Era singura armă care ar fi dat un sens sforțărilor lui Bill de a se ține departe de ochii dușmanului. Sunt perfect conștient că acrobațiile „izvorâte" din asocierea bici-creangă i-au adus gârbaciului (și pe bună dreptate) statutul de star al aventurii, mai ales după ce m-a ajutat să ajung în vârful unui munte și să mă dau huța pe niște stalagmite, dar un loc mai „călduț" pentru arc tot se putea găsi dacă ar fi existat mai multă bunăvoință.

Chemarea Vestului

Nu-mi e prea clar dacă indivizii de la Techland au învățat din propriile greșeli sau dacă banii lui Ubisoft i-au împins să-și dea mai mult silința decât în cazul Chrome-ului, însă cert e că oamenii sunt pe calea cea bună. Motorașul grafic de sub capota lui CoJ face treabă bună atât „înăuntru", cât și „afară" și este păcat că designerii de nivel n-au profitat cât ar fi putut de posibilitățile engine-ului. Spun

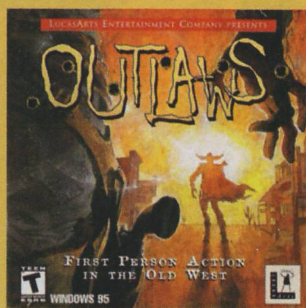
Billy, în ciuda faptului că e minor, trebuia exploatat la sânge, chiar dacă se risca un proces intentat de o asociație care protejează drepturile pixelilor sub 18 ani.

asta pentru că, în ciuda spațiilor deschise randate superb, în majoritatea cazurilor suntem purtați pe un traseu prestabilit și nu de puține ori întâmpinăm obstacole, câteodată invizibile, ce ne împiedică să hălăduim prin preerie după placul inimii. Este totuși interesant de observat cum interacțiunea cu mediul înconjurător nu s-a oprit la puzzle-uri cu lăzi, ci a fost dusă mai departe. În Call of Juarez lemnul ia foc. Focul, în caz că nu v-ați ars niciodată, oferă un avantaj strategic deloc de neglijat, mai ales când izbucnește într-o zonă populată intens cu inamici. Lucrurile devin și mai frumoase când realizăm că felinarele nu-s doar de décor, pot fi aruncate și, cu un foc de armă bine țintit, se vor transforma în veritabile cocktail-uri Molotov numai bune de prăjit pistolarii insistenți. O serie de „puzzle-uri" își găsesc rezolvarea în manipularea „decorului" (un brânci puternic dat unui bolovan, o lovitură de bici bine plasată, un incendiu mititel și așa mai departe), legea gravitației își face simțită prezența și nu de puține ori m-am trezit căzând în gol pentru că nu am pus piciorul unde trebuie, ușile mai șubrede cedează la insistența unui bombeu bine țintit etc. N-ar fi stricat o mai bună optimizare (CoJ mănâncă resurse pe pâine, e un adevărat gurmand), fapt ce ar fi scăzut puțin cerințele de sistem, dar per ansamblu, „inginerii" de la Techland și-au făcut treaba. Și cât de frumos dau colțul păgânii... Și cât de reconfortant poate fi să urmărești tumbele unui văcar împușcat din goana calului...

Capitolul destinat urechii va fi unul scurt. În afară de vocea lui Billy – actorul însărcinat cu „lamentările biliene" nu și-a luat munca tocmai în serios și n-a reușit să-i dea fricosului Bill credibilitatea de care se bucură reverendul – totul este făcut ca la carte. Nimic nu lipsește, nimic nu este în plus. Chiar suntem în Vestul Sălbatic.

În caz că vă întrebați de ce am acordat atâta atenție celor două personaje, în special bunului reverend, și n-am insistat mai mult asupra detaliilor tehnice, răspunsul e simplu. Mare parte din farmecul incontestabil al lui Call of Juarez se datorează celor doi protagoniști. Ray și Billy. În special lui Ray, dar are și Billy momentele lui bune. Fără Ray, un individ care cunoaște Biblia mai bine decât Jules (credeați că n-am observat?) și care căsăpește de „n" ori mai mulți oameni, CoJ ar fi fost doar un alt shooter. Fără micile intervenții ale lui Billy (din a doua jumătate a jocului), Ray ar fi fost o cruce prea greu de purtat, iar CoJ ar fi devenit, din nou, doar un alt shooter. Call of Juarez este un joc în care este clar că s-a pus suflet. Și rezultatul se vede: aveți în fața ochilor cel mai bun shooter western de la Outlaws încoace. Howgh!

■ cioLAN



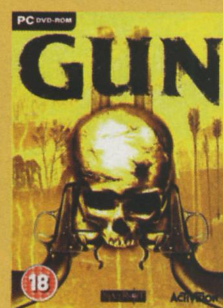
Outlaws

Outlaws e tata lor. Spre deosebire de Star Wars, care a umplut pământul, și de milioanele de shooter-e WW2, Outlaws n-a lăsat urmași, deși ar fi fost cel mai în măsură să o facă. Păcat.



Dead Man's Hand

Un FPS mediocru. Merită jucat doar pentru cai și soldații canibali.



Gun

Nu e chiar un GTA în Vestul Sălbatic, dar se apropie. Un action solid, cu un iz western autentic. Un must have, dacă vă pasionează subiectul.



▸ **Gen** FPS/Platform ▸ **Producător** Techland ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft, Tel. 0215690600 ▸ **Procesor** PIV 2,2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB (DirectX 9) ▸ **ON-LINE** www.callofjuarez.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	10

8,6

GTI RACING

Volkswagen până la moarte

Polonezii de la Techland demonstrează din nou că nu se pricep doar la FPS-uri (vezi Chrome şi Call of Juarez). Oamenii care cu o bună bucată de timp în urmă ne-au surprins plăcut cu XpandRally revin acum cu GTI Racing, un joc care ne oferă o parte din istoria scrisă de renumitul producător de automobile Volkswagen. Cărţile de istorie ne reamintesc faptul că, în urmă cu 30 de ani, constructorul german reuşea să realizeze primul autoturism compact sport, capabil să atingă şi să ruleze la viteza de 182 km/h fără a se poticni prin tufe. Legendarul Golf GTI a stabilit un record care a luat prin surprindere industria de profil a vremii, GTI Racing oferindu-ne ocazia să tocim cauciucurile celor cinci generaţii ale cunoscutului model, inclusiv G60 şi R32, ale „broscuţei" şi contemporanele ei, celebra dubiţă din care hipioţii împrăştiau dragostea printre ierburi „aromate" şi, nu în ultimul rând, ale celor mai noi concepte.

Valsând pe patru roţi

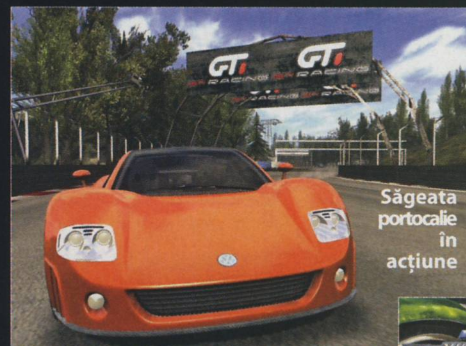
Din punct de vedere al gameplay-ului, GTI Racing nu este nici simulator, nici arcade, dar oscilează între cele două categorii. Modelul de damage, deşi există, permite avarierea maşinilor la impactul cu diverse obstacole de pe traseu, însă un jucător cu oarecare experienţă nu va întâmpina probleme majore în a termina cursele pe un loc fruntaş. Până la un punct, jocul este chiar foarte agreabil. Schema de control este simplă, maşinile răspund cu promptitudine comenzilor, însă comportamentul lor în timpul cursei ne rezervă o serie de surprize mai mult sau mai puţin neplăcute. Oricât de mult ar încerca GTI Racing să pretindă că prin venele sale curge sânge de arcade cu umbre de simulator, nu pot trece cu vederea tumbele ameţitoare pe care VW-urile le pot face prin aer, doar pentru că am tras prea tare de volan într-o curbă situată în pantă. Ca un făcut, maşina aterizează pe direcţia de mers,



Broscuţa face şi desface

continuându-şi nestingherită deplasarea şi fără a suferi nicio defecţiune sau deformare măcar de ochii lumii. Poate am avut eu viteză prea mare, însă există nişte limite. Alt lucru care m-a deranjat a fost respawn-ul sau, mai bine spus, proasta implementare a acestuia. Să zicem că mă îndepărtez de la traseu şi nu mai ştiu pe unde s-o apuc pentru a reveni în cursă. În cel mai fericit caz, jocul vede că am deviat prea mult şi repune maşina pe trasa corectă. Nimic de obiectat, dar nu văd de ce m-ar penaliza cu două secunde, doar pentru că am plonjat în prăpastie, fără a avea intenţia să scurtez cu şiretenie prin tufe.

Neajunsurile pălesc însă în faţa ofertei pe care o face GTI Racing la capitolul opţiuni de joc - un editor de trasee, multiplayer atât în LAN, cât şi on-line, dar şi o componentă single player bine pusă la punct. Bineînţeles, modul carieră nu avea cum să lipsească. Acesta vine în întâmpinarea amatorilor cu diverse tipuri de curse, cum ar fi cele de drift (asemănătoare celor din NFS Underground 2), de drag, clasicele circuite, cursele „legale" (unde trebuie să evităm pietonii contracronometru) şi cross country, similară celei din XpandRally, unde alergam ca descreieraţii după check-point-uri în câmp deschis. Păcat că tinde să devină cam repetitiv, lui GTI Racing lipsindu-i o varietate mai mare a traseelor. Totodată, cursele sunt uneori prea lungi pentru gusturile unui vitezoman de ocazie. Din fericire, tipurile inedite de curse sunt distractive, fiecare maşină este corect modelată din punct de vedere vizual şi fizic, iar mediul de joc este suficient de interactiv pentru a permite spulberarea marcajelor de pe marginea drumului. În plus, ni se oferă o gamă largă de accesorii şi upgrade-uri pentru maşinile din garaj, îndeajuns cât să ne menţină treaz interesul, chiar şi pentru o perioadă scurtă de timp.



Săgeata portocalie în acţiune

ALTERNATIVĂ

Need for Speed: Underground 2

Este arcade, este distractiv şi le oferă fanilor genului exact ceea ce doresc de la un asemenea joc.

Golf-ul merge mai departe

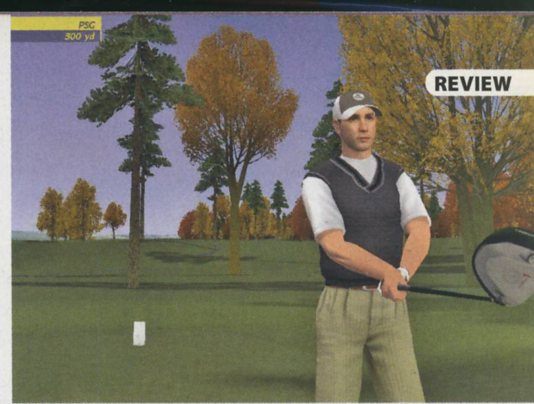
Asemănările cu XpandRally sunt evidente, GTI Racing folosind acelaşi engine grafic, aproape deloc îmbunătăţit. Totuşi, asta nu înseamnă că jocul arată rău. Într-adevăr, iniţial am strâmbat puţin din nas, însă nu are multe puncte slabe, reuşind, ca prin minune, să rămână lipit de mine mai mult decât am prevăzut. Poate părea cam generic pentru un jucător de ocazie, dar pentru un fan Volkswagen, GTI Racing va rămâne o experienţă de neuitat.

■ KiMO

Gen Arcade cu umbre de simulator ▸ **Producător** Techland ▸ **Distribuitor** Steam ▸ **Procesor** PIV 1,8 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.gtiracingthegame.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	7

7,2



ProStroke Golf: World Tour 2007

...at least he is in the green...

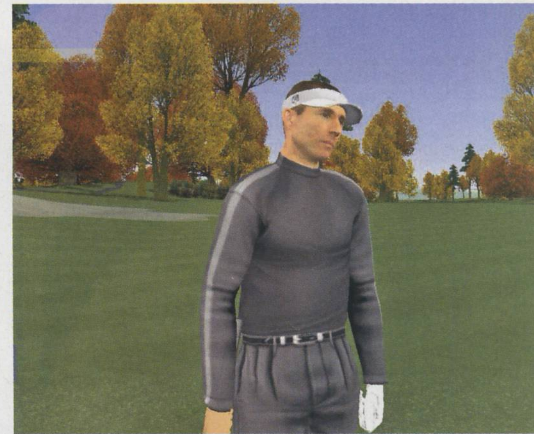
Este o adevărată plăcere să te uiţi la golf. Măreţia jucătorilor care subjugă bestiile ce de-abia aşteaptă să se dezlănţuie din crosele metalice sau lemnoase te face să îi priveşti ca pe nişte zei mitologici care stăpânesc stihiile naturii. De fiecare dată când îi văd pe CNN pe Tiger Woods şi Adam Scott cum reuşesc „A Hole In One", mă şi imaginez în locul lor, cu o grămadă de lume aclamând noul Stăpân al Găurii. Da! EU! Cu un 6 Iron în mână fac legea pe orice câmp, unde orice fumător de trabuc crede că este stăpân.

Sincer, cred că golful face parte din categoria sporturilor inutile, unde mai intră şi înotul sincron sau făcutul de macrameuri. În afară de faptul că poţi petrece timp la aer curat şi iarbă verde, nu prea văd care este marea plăcere să trosneşti din răsputeri o amărâtă de minge care nu ţi-a făcut nimic.

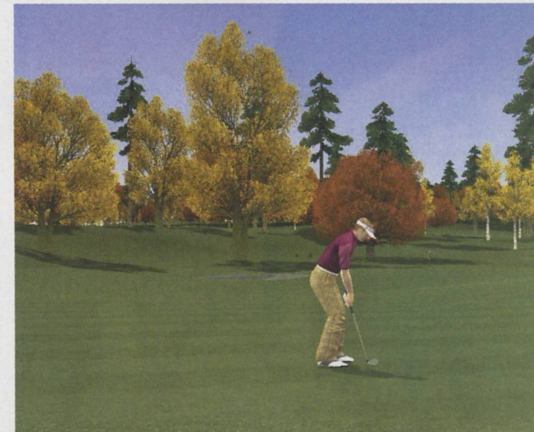
Dar ca în cazul oricărui adevăr absolut de pe lumea aceasta, dacă verifici de foarte multe ori ipoteza, ajungi să vezi nişte goluri pe care nu le poţi astupa şi în care te împiedici de fiecare dată când încerci să refaci demonstraţia iniţială. Tot eşafodajul meu a început să se clatine în momentul în care am văzut pentru prima dată Everybody's Golf pe PSP. Recunosc că jocurile de golf scoase sub egida lui Tiger Woods de Elecronic Arts nu m-au impresionat niciodată, dar acest super simulator de golf de pe PSP m-a făcut să mă gândesc cu mai multă seriozitate la acest sport aparent lipsit de orice Dumnezeu. Tot trebuie să spun că deşi POATE mi-ar plăcea să îl joc, tot nu i-aş înţelege pe cei care ar sta pe margine şi ar chibiţa.

E o zi frumoasă aici în Nashville, Tennessee

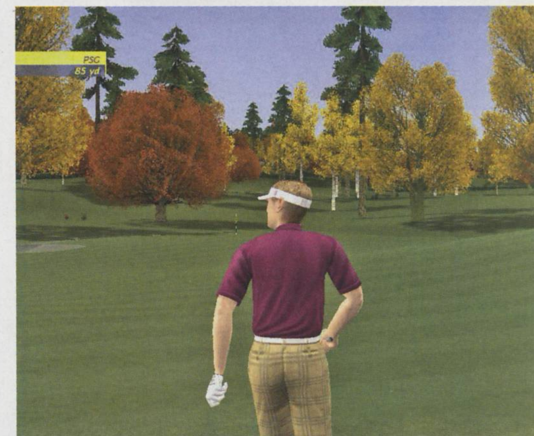
După ce am chinuit trei calculatoare cu instalarea lui ProStroke Golf, dintre care cred că fiecare militează împotriva masacrării mingilor de golf într-un fel sau altul, am reuşit să îmi creez un personaj cu care am trecut la asaltul unui tutorial foarte bine pus la punct. Deşi jocul nu se anunţa nici prea-prea, nici foarte-foarte, am avut surpriza ca el să fie interesant din primul moment. Abordarea pas cu pas a fiecărei caracteristici a loviturii, de la poziţia picioarelor vizavi de minge, la locul unde mingea este lovită pentru imprimarea unui efect şi de la efectul vântului, la cel al denivelărilor de teren, toate acestea par normale şi perfect implementate pentru a crea senzaţia că eşti un adevărat jucător de golf.



Până când am ajuns să controlez toate aceste detalii minore, dar care dau farmec jocului, am auzit de zeci de ori fraza pe care am folosit-o drept subtitlu pentru acest articol: „at least he is in the green..." repetată la infinit de un comentator plictisit, care nu a dat doi bani pe performanţa mea. Cu toate acestea, nu am tăiat comentariile, deoarece ele m-au făcut să perseverez, doar-doar îl aud o dată strigând ca la un meci de fotbal, pentru a mai anima un pic atmosfera. Nici vorbă însă.



Un alt element care oferă un farmec aparte sunt locaţiile prin care jocul te poartă de acolo-colo. Am avut parte de un loc mai spectaculos decât altul, fiecare cu capcanele şi tertipurile sale. Deşi cerinţele tehnice ale jocului nu sunt de speriat, cu toate cerinţele la maxim a reuşit să dea bătăi de cap, luând unele pauze în momentele în care mingea se mişca cu viteză prin o grămadă de stufăriş. Este de speriat faptul că jocul rula pe un sistem cu 2 GB RAM şi cu o placă video 7800GTX... adică o nimica toată.



Îi dorim mai mult noroc la anul!

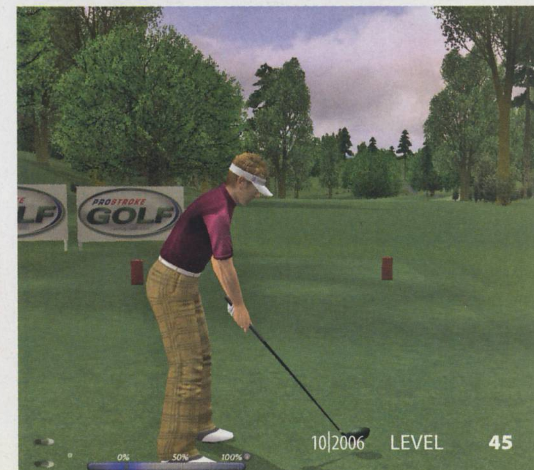
Cu toate că asta ar fi trebuit să fie concluzia mea, îmi permit să folosesc expresia iubiţilor comentatori care mi-au făcut jocul mai plăcut. Luat per ansamblu, jocul este bun pentru pierdut timpul, dar cu mari timpi morţi în campionat când trebuie să aştepţi după ceilalţi jucători să lovească, fără a putea trece peste aceste cutscene-uri.

■ **Koniec**

▸ **Gen** Simulator sportiv ▸ **Producător** Gusto Games ▸ **Distribuitor** Oxygen ▸ **Procesor** P 1,4 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.prostrokegolf.com

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8



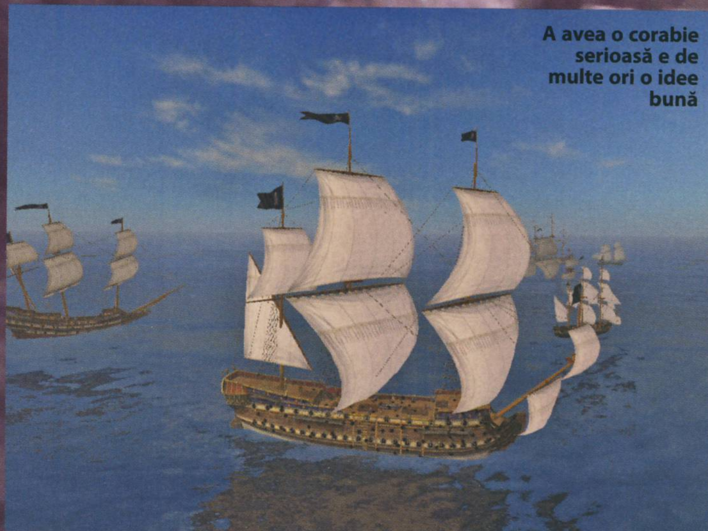


Age of Pirates: Caribbean Tales

Şi cum un cântec pirateresc spunea:

„Make the prisoners walk the plank,

and laugh about their ships we sank, to Hell!"


A avea o corabie serioasă e de multe ori o idee bună

ALTERNATIVĂ

Pirates of the Caribbean
Un joc care merită toată atenția, mai ales datorită engine-ului 3D foarte frumos lucrat. Ar fi fost un joc mult mai bun dacă nu ar fi intrat sub restricțiile de tip comercial apărute odată cu licențierea sa ca joc oficial al filmului cu același nume.

Cred că dacă veţi da un search pe internet după Captain Blood, Captain Cutlass, Blackbeard sau Anne Bony, o să obţineţi suficiente informaţii încât să nu fie nevoie să fac eu o introducere plictisitoare. Ştim cu toţii că deşi piraţii sunt un subiect de succes pentru producţiile cinematografice, jocuri au fost destul de puţine şi extrem de puţine de calitate. Genul preferat a fost cel RPG, iar cel care a deschis seria pentru noi, cei mai recenţi pe piaţă, a fost Sea Dogs. A mai fost un joculeţ prin anii '90, pe nume Pirates, care nu era RPG şi care a fost umbrit de către lansarea jocului Civilization al lui Sid Mayer. Însă ulterior am mai avut şi Pirates of the Caribbean, care ar fi trebuit să fie de fapt Sea Dogs 2. Iar acum, de fapt şi de drept, avem de-a face cu Sea Dogs 3, ascuns sub un alt titlu, din motive de licenţă. De menţionat că jocul a fost lansat în Rusia la sfârşitul anului trecut.



De aici începe şi aici se termină totul

Comori ascunse

Orice poveste cu piraţi trebuie să aibă legătură cu o comoară. Chiar dacă nu întotdeauna e un cufăr, într-o peşteră subacvatică, ci doar un secret care te va face chiar mai bogat, important este că e vorba de aceleaşi căutări. Un anume pirat, o dată în viaţa lui, dă o lovitură şi se alege cu bogăţii inimaginabile. Viaţa pe care şi-a ales-o nu-i permite să o cheltuiască, aşa că o ascunde. Şi de aici, sunt atât de multe de povestit… Unde mai pui că până şi în ziua de azi se mai găsesc astfel de comori. Păcat de valoarea lor istorică. Ei bine, în Age of Pirates avem un storyline care poate fi urmărit sau nu. E interesant că diferă pentru cele două personaje, cel feminin, cu sâni tipic de mari, şi cel masculin, cu caracteristici de tip New Age Vocal Music Group. Evident, la un moment dat, se vor intersecta şi o vor lua pe aceeaşi pantă. Important este rezultatul până la urmă... Jocul nu te obligă să mergi pe storyline. Libertatea pe care ţi-o oferă îţi permite să îţi creezi practic propria ta poveste, de pirat în Caraibi.

Politică

Jocul te situează într-o perioadă istorică în care Anglia, Franţa, Spania şi Olanda se luptau pentru dominaţie peste Arhipelagul Caraibilor, din multiple motive. Situaţia politică locală era extrem de instabilă. Piraţii erau folosiţi de către toată lumea ca unelte mai puţin ortodoxe de control al mărilor. Practic, spre deosebire de ceea ce crede lumea, piraţii erau departe de a fi firi independente, singuri împotriva tuturor. Pentru a putea supravieţui, aveau nevoie de un sprijin destul de solid din partea unui guvern cât de cât puternic. Însă toţi aveau grijă să pună câte ceva deoparte şi pentru propriile nevoi. Iar ca regulă, piraţii încercau să nu se calce pe coadă între ei... însă respectul şi loialitatea erau influenţate de bani şi de teamă. Ei bine, e interesant faptul că şi acest joc te pune cam în aceeaşi situaţie. Dacă vei alege să fii pirat, va trebui să fii foarte atent de cine te iei. Ar fi chiar indicat să lucrezi pentru un guvern-două, de preferabil cu relaţii bune între ele. Astfel, când vei colinda mările în căutare de pradă, nu te vei pomeni cu un ciorchine de 10 nave care vor să-ţi redea materia organică naturii. Sincer, ca pirat, am ales Franţa ca principala mea ţintă… din motive pe care nu vreau să le aduc în discuţie. Reputaţia ţi-o va lua înainte şi de multe ori chiar dacă vei naviga net inferior dotat, lumea te va ocoli...



După abordaj, e timpul să o şi cureţi

Surse

Când vei începe jocul, te vei afla în posesia unei mici corăbii, cu cargo mic, cu 12 tunuri... dar foarte rapidă. Modul în care vei începe să faci bani depinde exclusiv de fiecare în parte. Jocul oferă o mulţime de posibilităţi, fiecare fiind pe cât de bănoasă, pe atât de riscantă. În postura de comerciant, nu trebuie să te fereşti decât de piraţi, cam 2-5% dintre corăbiile care colindă harta, ceea ce implică un risc scăzut. Însă, ca să fim sinceri, chiar dacă aduce bani într-un ritm constant, comerţul s-ar putea să nu fie cea mai bună alternativă. Însă, pentru doritori, sistemul



O viziune Koniecă

Odată cu acapararea de nave de război, de bani și cu dobândirea reputației, ajungi la un moment dat să îți dorești și tu o casă unde să poți pune capul pe pernă și să nu îți bleontăcăie o mare întreagă la cap. Oricât de iubitor de mare ai fi, parcă odată și odată tot ai vrea să vezi dacă mai ești în stare să mergi drept și pe uscat. Așa că, îți faci o flotă și pornești spre una dintre coloniile din jur. Eu i-am ales pe spanioli că am ciudă pe ei. Pe ei i-am caftit din prima. Montezuma, ai fost răzbunat! Așa... te orientezi spre o colonie mai de Doamne ajută, dar nici prea prezentabilă. Nu de alta, dar alea au o grămadă de turnuri în fort și tu prea puține catarge. Te îndrepți tiptil spre ei, te așezi la o distanță strategică și începi să toci la pepiniera de latino lovers. Nici să nu te gândești să folosești bombele din dotare, deoarece raza la care bat este prea mică și intri sub alonja tunurilor inamice. Încarci cu canonballs și tragi până îți vine rău. Unul câte unul, bombardelele spanioliștilor sunt reduse la tăcere și primești o tonă de puncte de experiență pentru primul fort cucerit.

Acum, încet-încet îți debarci trupele pe uscat, unde începi să căsăpești rămășițele trupelor inamice. Aici este foarte bine să ai măcar un aghiotant de nădejde care să fie în stare să îți țină spatele în caz că se împute treaba. Dacă ai baftă și norocul să elimini și ultimele rămășițe de rezistență, colonia este a ta. Un pic de planificare trebuia făcută de asemenea dinainte, deoarece dacă vrei să ocupi colonia,e bine să ai un ofițer nealocat niciunui post de pe navă, pentru că trebuie să îl pui guvernator peste întreaga măgăoaie. Și așa ai devenit stăpân peste fieful spaniolilor.

Dar nu se termină aici. Nu este de ajuns să ocupi colonia ca totul să devină fain frumos. Trebuie să te ocupi un pic și de bunăstarea și de securitatea ei. Așa că te apuci să construiești aproape la fel ca regretatul răposat al epocii de mult apuse. Ba un depozit de materiale ici, ba o baracă colo, ba trimiți o expediție de cercetare ca să vezi dacă nu cumva te îmbogățești peste noapte găsind o mină de aur sau de argint. Odată cu construcția clădirilor de bază (o fermă-două de animale, o bisericuță ș.a.m.d.) începi să te ocupi într-adevăr de economia coloniei, care va deveni adevărata sursă de venit. Ca la o adevărată strategie, colonia se dezvoltă, din sătuc devine comună, din comună oraș, din oraș megalopolis, iar din megalopolis, New York. Dar toate astea în timp, pe măsură ce loialitatea guvernatorului și a populației crește, pe măsură ce venitul și siguranța oferită sunt din ce în ce mai mari. Dacă ai grijă de popor, și poporul are grijă de tine. Astfel poți antrena ofițeri de nădejde, construi nave din clase din ce în ce mai bune și vei beneficia de recruți în număr mare și ieftini ca preț.

Oricum, această caracteristică a jocului este cam neglijată, deoarece adevărata sursă de venit este tot jaful dus de tine pe mare. Nici nu îți poți imagina cât de bogați sunt negustorii care circulă tot timpul câte patru și care, strânși cu ușa, îți oferă bani ca să îi lași în pace. După ce plătesc, aceștia mai pot fi și jefuiți.

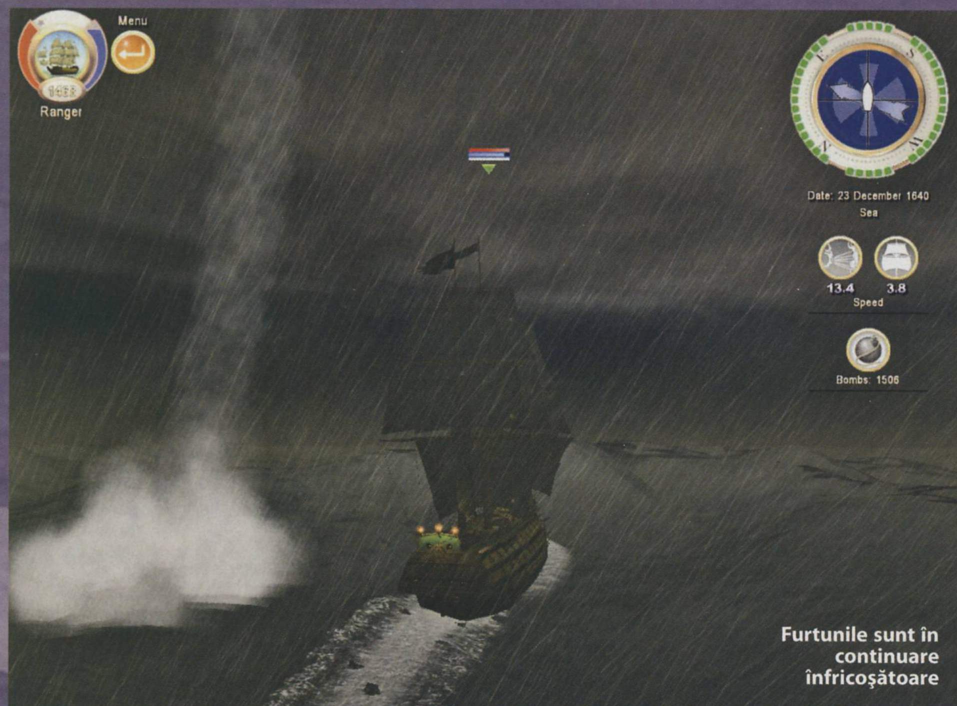
Un lucru ciudat este că deși pe măsură ce avansezi națiunile prezente în joc au din ce în ce mai puține colonii unde pot face comerț sau de unde pot pleca, numărul lor pe mare este același. Adică, sursa ta de venit este nesecată. Ajunsesem să fac un grinding de bani în jurul uneia dintre coloniile mele aflate în arhipelagul cel mai bogat în trafic, prin jefuirea navelor și capturarea acestora. Duceam apoi navele în colonia mea aflată la doi pași, unde le vindeam celui de la șantierul naval, care niciodată nu rămânea fără cash.

■ Koniec

implementat e extrem de simplist. Unele colonii importă anumite produse, altele le exportă. De fiecare dată când treci printr-un port și verifici piața, vei afla informații specifice referitoare la nevoi și surplusuri. Economia e totuși dinamică, așa că nu întotdeauna ceea ce știai de luna trecută va și funcționa. Desigur, mai există și zvonurile pentru care plătești destul de mulți bani, dar care îți pot da informații referitoare la crizele de produse în anumite porturi. Astfel, poți obține profituri ceva mai mari, însă nu te aștepta la îmbogățirea peste noapte. După ce vei avea mai multe nave, vor crește și profiturile. Plus că pirații se vor gândi de două ori înainte de a te ataca. Dacă dorești în schimb o sursă de îmbogățire rapidă, pirateria e cea mai bună opțiune. Desigur, riscurile sunt mari și este foarte important ce skill ai tu ca jucător, respectiv personajul tău. Însă câștigurile sunt mult mai mari decât cele prin comerț. În plus, misiunile date de guvernatorii pentru care lucrezi se plătesc exagerat de bine. Ai nevoie doar de o corabie și de fler pirateresc.

Tactici

După cum spuneam, jocul este un RPG. Asta înseamnă că aproape prin tot ceea ce faci vei câștiga experiență, pe care o poți folosi pentru a-ți crește o listă serioasă de skill-uri și pentru a învăța abilități noi. În funcție de ceea ce dorești să faci din personajul tău, ai posibilitatea de a alege între a-l face un căpitan adevărat, cu skill-uri de navigație și/sau melee sau de a-l specializa pe diferite domenii, ca de exemplu trading. Anumite specializări pot fi acoperite angajând ofițeri, care, în pozițiile potrivite, îți vor ține locul de multe ori mult mai bine. Din nefericire, punctele obținute din experiență sunt foarte puține, iar level-up-ul se face foarte greu. Ceea ce înseamnă că de cele mai multe ori, ofițerii pe care îi găsești să-i angajezi sunt mult, mult mai specializați decât ai putea fi tu vreodată. Însă poate până la urmă asta e și ideea. E interesant că odată ce angajezi un ofițer, acesta va dobândi experiență pe domeniul lui și-l vei putea crește cum vrei în continuare. Mai mult, când vei avea orașe care îți aparțin, îți vei putea antrena ofițeri exact așa cum îi dorești. În final, pentru personajul tău cel mai important skill este Tactics, care îți permite să ai mai multe corăbii sub conducere. Normal, fiecare dintre corăbii va trebui să aibă câte un căpitan, pe care îl vei plăti cu bani frumoși de tot. Însă se știe că orice pirat care se respectă lucrează singur, pentru că nu se știe niciodată când, în mijlocul luptei, prietenul tău se va decide că vrea să devină independent. De aceea, cea mai bună tactică este capturarea



Furtunile sunt în continuare înfricoşătoare


Un ecran de cosntrucţie similar cu cel din Heroes 2



Porţiune din Arhipelagul Caraibilor

corăbiilor şi vânzarea lor în cel mai apropiat port. Ciudat, dar cei ce cumpără nu rămân niciodată fără bani. Unii ar spune că scopul acestui de joc este de a ajunge cel mai tare, de a avea cea mai mare corabie posibilă, cu cele mai multe tunuri posibile şi cu mii de oameni sub comandă. Aş zice că e oarecum greşit. De-a lungul istoriei, piraţii nu au folosit niciodată corăbii mari. Motivul este că sunt greu manevrabile, iar costurile de întreţinere sunt imense. Unii dintre ei nici nu aveau resursele necesare pentru a întreţine acest tip de corăbii, mai ales pentru că nu merită. Cele 32 de tunuri ale unei Corvette sunt suficiente pentru a face bani. Nimeni nu te obligă să ataci un Manowar cu 100 de tunuri şi 1500 de oameni la bord, pentru că nu merită efortul. Da, ai lua o grămadă de bani dacă ai vinde-o, însă în timpul în care încerci să o dobori pe aceea poţi captura alte 10 mult mai mici. Normal, dacă ajung să te scoată banii din casă, poţi pune mâna pe o astfel de corabie şi ataca două convoaie în acelaşi timp. Problema este că de cele mai multe ori vei ajunge să le scufunzi şi mai puţin să iei banii pe ele. Plus că manevrabilitatea sa chiar cu skill-uri mari e dezamăgitoare şi ai senzaţia că te mişti ca melcul. Şi oricum... cu 32 de tunuri poţi pune pe brânci o corabie cu 100, cu condiţia să alegi tactica potrivită, adică atacul dinspre pupa, care se ştie că era tactica preferată de piraţi. Problema în acest joc este că s-a inventat butonul „Sail to". Acest buton te va pune întotdeauna aproape de cealaltă corabie şi într-o poziţie favorabilă. Comportamentul său e absurd, deoarece nu înţeleg cum poţi ajunge din urmă o corabie care merge cu opt noduri, iar a ta prinde doar patru...

Posibilităţi

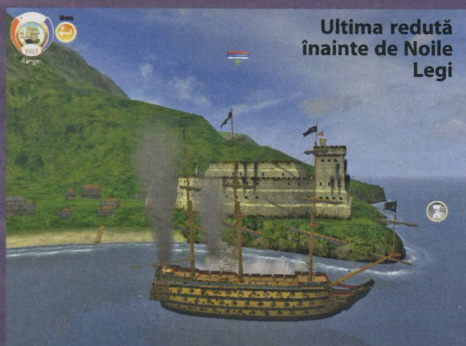
În principiu, Akella a făcut treabă bună cu acest joc. Însă nu cred că trebuie să vă spun că se putea şi mult, mult mai bine. În primul rând, este o diferenţă ca de la cer la pământ între comportamentul pe uscat şi cel pe mare. Dacă sistemul de navigare pe ocean, conceptul de joc, luptele, fenomenele atmosferice, practic tot ceea ce implică oceanul sunt superb realizate, în momentul în care te trezeşti în luptă sau fugind prin oraşe, lucrurile stau foarte prost. Parcă personajul tău se chinuieşte să facă fiecare pas în parte. Ba mai mult, NPC-urile merg în cerc, fără niciun scop, voice-acting-ul fiind complet aiurea în raport cu motivele pentru care îi deranjezi. Spre exemplu, când iei un quest, individul îţi spune că nu vrea să vorbească cu tine, însă în textul de jos e o întreagă poveste despre familia lui la care trebuie să ajungă şi o întrebare dacă nu ai vrea să-l însoţeşti acolo. Grafica în oraşe este şi ea vizibil mai puţin lucrată decât cea de pe mare, de parcă ar fi două engine-uri diferite. O altă problemă este legată de faptul că nu contează reputaţia sau alte lucruri când iei misiuni de la NPC-uri. Ei au totală încredere în tine că o să-i ajuţi şi-ţi lasă corabia pe mâini ca să o escortezi în cine ştie ce port. Lucrul care m-a deranjat sunt unele misiuni de escortă care mă trimiteau în porturi ostile fără să mă avertizeze. Şi astfel pierdeam reputaţie în mod inutil cu vreo două-trei facţiuni. În rest însă, contrar unor opinii pe care le-am auzit prin anumite părţi, se poate spune că poţi găsi oricând ceva de făcut. Iar în momentul în care vei ajunge să ai propriile oraşe, micromangement-ul se complică destul de tare. Oricum, în orice moment te poţi întoarce pe mare, unde parcă ai vrea să stai tot timpul, pentru că este o plăcere a ochiului. Se poate spune că Age of Pirates este un demn succesor al seriei, însă din păcate părerea mea este că lucrurile se mişcă totuşi mult prea greu în acest domeniu al RPG-urilor piratereşti.

■ **Locke**

Gen RPG **Producător** Akella **Distribuitor** Playlogic **Procesor** 1,5 MHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM **ON-LINE** www.playlogicgames.com/aopct/

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	8

7,8


Ultima redută înainte de Noile Legi


Capturarea unui oraş





Faces of War

Sau de ce aşteptăm Theatre of War

Uneori mă întreb dacă onorabilii mei colegi ar trebui să mai lase în seama mea articolele ce au ca subiect jocuri de tactică/strategie desfăşurate în al Doilea Război Mondial... Pur şi simplu, am văzut deja prea mult şi prea bun, mai ales chibiţându-l pe prietenul meu Radu, alături de care am fost o vreme entitatea editorială „Ştefan a PIIIG". De aici, am prins un justificat respect pentru seria Close Combat (NU versiunea First to Fight) şi Panzer General, care sunt un vârf indiscutabil al genului tactic, respectiv strategic, ce se desfăşoară în spaţiile reale istoric ale ultimului mare război. Fără îndoială, aici nu trebuie să uit în admiraţia mea nici de seria Blitzkrieg, la rândul ei o reuşită deosebită.

Dar, în momentul în care ai constatat, în trecerea timpului, că o grămadă de producători se screm, efectiv, să toarne strategii după strategii de World War II, care mai de care mai clone ale altora sau reîncălziri parţiale ale unor concepte de strategie care au atins perfecţiunea în arhetipul Close Combat ori Blitzkrieg, parcă începe să ţi se acrească, iar cuvântul „sictir" înfloreşte pe buzele biciuite de nisipul plajelor Debarcării, din Close Combat: Invasion Normandy.

Zău aşa, de la Desert Rats vs. Afrika Korps, ultima mare încropeală care a reuşit să mai îngaime ceva original în genul tactic WWII (iar asta cu preţul unui genial furt deşănţat din cam toate jocurile mari de acest tip), tot mai greu îmi vine nu doar să scriu despre, dar mai ales să joc nişte scremete digitale cu acest subiect. Pe bune, încă din start, din primele cinci minute de tutorial, din primele trei minute ale celei dintâi misiuni, un astfel de joc este deja fumat, suflat şi răsuflat pentru mine, apoi aruncat, etern iresuscitabil, în grămada cu pixeli pornografic de inutili.

So, unde, în această mare de suveran plictis tactico-strategic, se aşază Faces of War?



Felicitări românilor de la UbiSoft!

De o bună vreme încoace, jocurile de strategie WWII care nu au campanii uriaşe de publicitate în spate, şi chiar şi alea (dac-or exista), nu mai fac vânzări suficient de mari ca să li se aloce bugete mari. De fapt, cred că nici nu au făcut vreodată, fapt pentru care bănuiesc că au devenit o afacere de cartier desfăşurată pe genunchi de grupuri slab organizate ce cuprind cel puţin câteva exemplare de Puer Moulineaux, care vin cu planuri mari la un distribuitor şi sfârşesc încercând să repete vreun model de succes cu nume schimbat şi culori mai îmbujorate (dacă-mi permiteţi acest comparativ).

Şi uite aşa, îndeobşte din lipsă de bani, nici filmele de generic ale jocurilor de tactică şi/sau strategie WWII nu sunt cine ştie ce, de obicei fiind lipsite de idee şi bazându-se doar pe explozii, împuşcături şi feţe dure de soldaţi care zâmbesc cu nesimţire în faţa morţii. Nu că filmul ce introduce Faces of War nu ar respecta cu stricteţe această reţetă... dar, măcar, este super produs. Chiar am fost surprins de excelenta realizare, atât grafică, cât şi ca sunet, a filmuleţului de la începutul acestui joc. Literalmente, părea genul de film care însoţeşte o producţie realizată pe bani grei, genul de chestie la care te aştepţi de la un gigant precum Electronic Arts.

Ei, dar explicaţia a venit repede, după ce m-am uitat la Credits. Acolo, fain frumos, erau listaţi oamenii din Bucureşti ai Ubi, români de-ai noştri, talentaţi şi isteţi (pe care îi felicit şi pentru felul în care este folosită camera, pentru alternarea dinamică a planurilor, schimbările bruşte de perspectivă, pentru ineditul travelling la firul ierbii, pentru inginerul de sunet, pentru...). A, deci, se poate şi cu un buget modest, mi-am spus...

Di tăti

Ce să vă spun eu despre Faces of War, care să nu vă sune deja cunoscut? Hm, întâi să începem cu ceea ce este deja un loc comun. FoW este un joc de tactică în timp real bazat pe grupă (squad). Asta înseamnă că tu


Sec în grupă


Lights, camera... Reavaliuţiia!

conduci în luptă grupe de câte maximum opt oameni, fiecare având o anumită armă specifică în dotare: automate uşoare, automate grele, puşti, puşti cu lunetă, pistoale, cuţite, bazooka etc. Fiecare om poate executa toate operaţiunile specifice luptei, inclusiv cele ale trupelor de geniu. Detaliul merge până la alimentarea cu combustibil a vehiculelor, repararea acestora sau chiar „împrumutul" de material şi muniţie de la morţi ori vehiculele capturate.

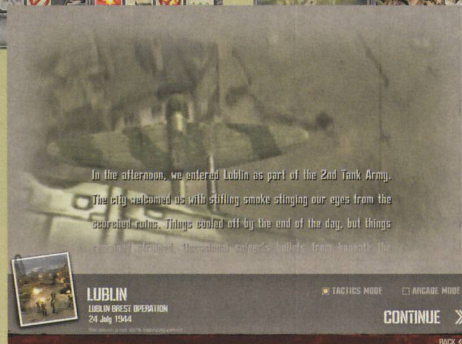
Deci, totul pare flexibil şi vast, nu-i aşa? Soldaţii pot de toate şi doar geniul tactic al celui care îi conduce este limita superioară a atmosferei belice.

Ei bine, şi ce dacă? În primul rând, dacă ai cât de cât o oarecare cunoaştere a jocurilor de tactică WWII, te vei izbi catastrofal de zidul unui deja-vu impenetrabil. Adică, atunci când vezi cum cineva pune un fel de Full Spectrum Warrior şi/sau Hidden & Dangerous 2 şi/sau un Brother In Arms şi/sau un Commandos Strike Force din nou în vânzare sub numele de Faces of War, te întrebi cât de naiv te crede ăla de ţi-l vinde pe post de miel proaspăt sacrificat care nu a lătrat niciodată.

Simplu: deoarece nu a lătrat pentru că măcăne.

Donald is my name and FoW is my game

Luaţi titlurile pe care le-am enumerat anterior şi scoateţi complet elementul de first person care le caracterizează pe toate. Ridicaţi camera la câţiva metri deasupra capetelor mogâldeţelor războinice şi adăugaţi un ditamai meniul şi un mod de selecţie stupid bazat pe comandantul grupei (care poate fi ales la întâmplare, dar care nu poate fi mişcat individual, că vine toată grupa după el; dacă vrei să mişti individual comandantul, trebuie să numeşti un alt comandant, să îl mişti pe cel vechi în mod individual, apoi să schimbi din nou comanda).



Citez: „This mission is not 100% historically correct." Să râd sau surâd?

Apoi puneţi totul în timp real, în mijlocul a sute de împuşcături şi explozii, unde la un moment dat nici nu mai ştii care cine este şi în ce trage.

Păi, mai ales datorită detaliului grafic şi culorilor vii, nu poţi face evaluări în timp real la nivel tactic. Trebuie să joci din pauză în pauză, cu comenzi date sacadat, fără nicio curgere naturală. De ce chestia asta e naşpa? Pentru că, dacă tot trebuie să întrerupi cu Pause ca să înţelegi ceva şi ca să dai ordine, de ce să nu joci mai bine un joc de tactică turn based, gen Silent Storm? Aud? De ce, spre exemplu, un Brother in Arms poate fi jucat cursiv în timp real, cu o excelentă imersie a jucătorului, atât tactic, cât şi emoţional, în timp ce FoW te elimină ca participant conştient, în contextul în care grupa din FoW cam face singură, prin metoda hei-rup, tot ceea ce este în stare, pe baza unui AI de doi bani în care singura ta decizie este ce poziţie şi regim de tragere să aibă?

Oameni buni, dacă vreau grămezi cotropitoare semicontrolabile de oşteni şi bucăţi articulate de fier, atunci joc Sudden Strike şi am măcar satisfacţii cantitative. Dar să parcurg o hartă cu câţiva băieţi văzuţi de sus care pot face cam tot ce este posibil într-un joc, dar chestia asta numai dacă dau Pause şi învârt ecranul din mouse într-un spaţiu cât sufrageria unui Maybach, fără niciun feeling, nici măcar acela de promotion RPG-istic (vezi Hidden & Dangerous 2, cel mai bun sub acest aspect), apoi asta tare nu-mi place.

Pentru că degeaba ai un engine fizic bun şi unul de tactică vast şi interesant, dacă totul nu se potriveşte cu gameplay-ul presupus de timpul real, de spaţiul tactic acoperit de jucător şi de numărul excesiv de inamici per centimetrul pătrat de peliculă. Aflat stingher (cu ce problemă?) între Close Combat şi Hiden & Dangerous 2/ Brother in Arms, acest Faces of War este exact acel titlu de care nu avea nimeni nevoie, decât cei care tocmai ies din ou şi dau accidental peste FoW.

Deci, pentru cei care ştiu: voi decideţi dacă merită să reluaţi aceleaşi tipuri de misiuni consacrate în jocurile de gen, cu aceiaşi soldaţi, dar cu noi meniuri şi tipuri de comenzi care nu aduc nimic nou ca fond, doar necesitatea de a te obişnui cu ele. Totul complet lipsit de originalitate, feeling şi imersie, într-un spaţiu îngrămădit neconvingător. Credeţi-mă, uneori admir consolele pentru că te scutesc de jocuri gen Faces of War şi te adâncesc într-un Full Spectrum Warrior, Brothers in Arms sau Call of Duty 2.

Iar pentru dragii noştri cititori noobi am un sfat agresiv: lăsaţi dracu' prostiile şi jucaţi Close Combat, Brothers in Arms, Hidden & Dangerous 2, Full Spectrum Warrior, Blitzkrieg şi... şi mai întrebaţi de altele la fel de bune pe forumul de la www.level.ro. Lăsaţi răsuflăturile ca Faces of War pentru cei mai puţin informaţi decât voi.

■ **Marius Ghinea**

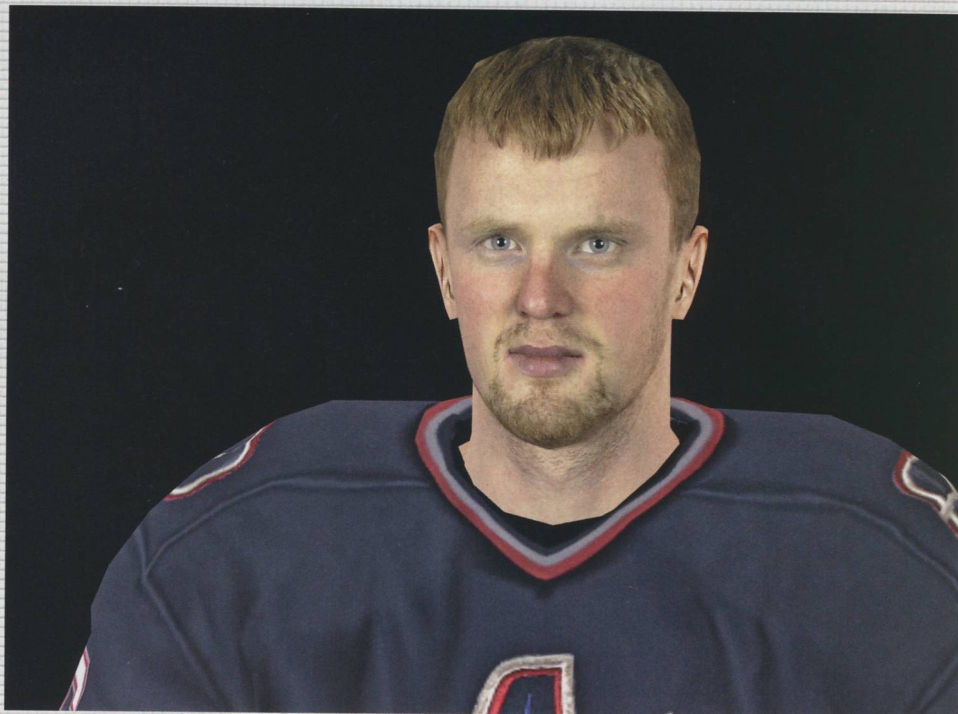
▸ **Gen** RTT ▸ **Producător** Best Way ▸ **Distribuitor** Ubisoft, Tel. 0215690600 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.facesofwargame.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	5

7,4

NHL 07

Mică-i poarta, scurtă-i crosa, Şi alunecoasă gheaţa, Dar prefer să îngheţe pucul, Decât să mă joc Sudoku.



Giganţii de pe gheaţă s-au întors! NHL 07 a răsărit triumfal acoperit de flori de gheaţă peste o avalanşă de jocuri cu pac-pac şi mizerii on-line. Nu ştiu cum se face că nu găsesc adepţi cu care să mă joc, cu care să îl laud, la care să mă plâng şi care să mă înţeleagă. Aveam un amic cu care băteam pucul de-l lua dracul, dar când m-am prezentat la el acasă, făcându-mi o intrare triumfală cu DVD-ul în mână, mi-a spus candid că el trăieşte în epoca de piatră şi că nu are unitate DVD. Amărâţi şi dezumflaţi, ne-am înecat amarul într-o sticlă de Cola, ce însoţea nişte ruladă de carne cu ciuperci. Pe când ne îmbuibam ca proştii, îi povesteam printre hăpăieli şi ardei copţi cum dă Forsberg goluri de la jumătatea terenului, despre noua gheaţă şi despre amărâţii care nu au un gamepad ca lumea sau nu ştiu să folosească unul. Ne aduceam aminte cu melancolie de săptămânile în care nu ştiam altceva decât să dăm goluri prin exploit-uri mârşave şi de Satan, pe care acum l-au ajuns bătrâneţile. Ehehei, dar nici noi nu mai suntem cum eram pe vremuri, soră-sa s-a îngrăşat, lui a început în sfârşit să-i crească barbă, iar eu obosesc după ce urc patru etaje până la prietenul meu care cheleşte pe zi ce trece. Aşadar, cum să îl învinovăţim noi pe Satan că s-a lăsat de hochei? Doar are şi el o vârstă la care trebuie să se apuce de făcut goblenuri, să se bată cu primăria şi pensionarii pentru un loc de veci cu vedere, să-şi tricoteze nişte şosete de lână. Căci de, o viaţă întreagă pe gheaţă îţi cam bagă frigul în oase.



Ăăă... Eu.. ăăă... retard...

American Pie 5

Nu o să mă apuc să vorbesc de la început despre jucători, sistemul de Skill Stick Revolution implementat sau despre faptul că sistemul de control ne-a lăsat pe noi, dependenţii de tastatură, cu ochii în soare. Nu. O să vorbesc despre muzica cretină din meniuri, în care, mai ales dacă joci deja consacratul Dynasty, vei petrece muuuult timp. Eu chiar nu ştiam că toţi aceşti malaci cu nasuri rupte şi muşchi de oţel sunt nişte mari fani ai muzicii pe fundalul căreia cel mai bine poţi deveni foarte intim cu o plăcintă de mere. În primele câteva minute de pierdut vremea prin meniu, căutând de toate şi nimic, nici nu am auzit ce muzică era. Am eu acest dar de a putea ignora instant ceea ce nu-mi place şi de a rămâne undeva în străfunduri, unde mă stresează în mod inconştient. Dar la un moment dat, în timp ce încercam să-i fentez pe cei de la Washington Capitals să mi-l cedeze pe Ovechkin contra unui terminat, m-a pălit! Rău! Muzica te face să te vopseşti blond, să îţi cumperi o maşină roz şi să te uiţi în vitrine după costume de baie în două piese, întrebându-te dacă ţi se potrivesc. Şi atât cu muzica. Este destul. Am ajuns să fac cam ceea ce fac în cele trei jocuri pe care le joc constant. Să pornesc winamp-ul în fundal şi să anihilez pe cât se poate sunetele din joc. În timpul meciului, în schimb, sunetul este impecabil. Modul în care patinele se aud pe gheaţă, cum pucul loveşte mantinela sau crosa, cum strigă antrenorul de pe margine sau cum huiduieşte şi se bucură publicul sunt făcute la mare artă. Mai ales scoţianul tembel din FIFA nu ştie nimic despre hochei, deci nu are cum să ne streseze cu accentul său idiot.

După ce am scăpat de bolovanul de pe piept, aruncat acolo de un soundtrack potrivit





pentru cei care se duc la concertele Britney Spears, să trecem şi la lucruri mai serioase. Cum ar fi, după cum spuneam şi mai devreme, noua găselniţă a celor de la EA, numită Skill Stick Revolution. Această revoluţie nu este nimic altceva decât un bocanc înfipt cu sete în şalele celor care nu au un gamepad sau pur şi simplu preferă tastatura (de ex. eu). Pentru cei care au un gamepad cu două stick-uri de control analogice, jocul oferă o libertate de mişcare şi o senzaţie nemaiîntâlnite până acum într-unul din predecesoarele sale. Tendinţele de a se muta spre consolă sau cel puţin spre un control bazat pe gamepad-uri s-au observat de mult, dar diferenţele nu erau chiar atât de vădite. Ce vă pot spune este că într-un meci în multiplayer, în care unul dintre jucători are un gamepad, iar altul controlează cu tastatura, primul are toate şansele ca din zece curse spre poarta adversă începute din spatele porţii sale, unsprezece să fie finalizate măcar cu o ratare în faţa unui portar bun. Spun acest lucru pentru că cel de-al doilea stick de control, în combinaţie cu restul butoanelor, creează nişte scheme de joc fantastice, pe care cel cu tastatura le-a văzut doar în trailer-ele de prezentare ale jocurilor. Pentru a da un exemplu mai concret, voi reaminti NBA 2006, în care cei care doreau să intre în concursul de slam dunk trebuiau să joace neapărat cu un gamepad, deoarece un concurs de slam dunk nu se câştigă cu aruncări de la trei puncte.

De asemenea, s-a mai schimbat câte ceva la modul în care jucătorii sunt catalogaţi. Pentru a se crea un realism cât mai puternic în joc şi pentru a-l apropia cât mai mult de echivalentul său în carne şi oase, s-au introdus noi categorii în care se pot încadra jucătorii. Acestea au crescut la şase, în care se încadrează Danglers, Playmakers, Snipers, Power Forwards, Offensive Defensemen şi Defensive Defensemen. Aceste categorisiri sunt foarte la îndemână celor care lucrează din greu la aranjarea echipei, la transferuri şi la îmbunătăţirea performanţelor jocului, prin aranjarea după propriul stil a jucătorilor pe linii şi, mai ales, la strategiile pe care antrenorul le strigă jucătorilor în timpul meciului. Este surprinzător că aceste categorisiri chiar îşi au rostul, deoarece eu am avut câteva reticenţe, mai ales la diferenţele între Offensive Defensemen şi Defensive Defensemen. Dar după ce mi-am dat seama că un Defensive Defenseman nu poate fi dat jos de pe picioare, că atacanţii adverşi se lipesc de ei ca o muscă de parbriz, iar un Offensive Defenseman fuge cu pucul spre poarta adversă de parcă ar fi Carl Lewis care împrăştie totul în cale, am ridicat din umeri şi am zis: Fain!

Şi la anul?

După fiecare joc din seria NHL, stau şi mă întreb ce o să mai bage în tura următoare pentru a-l face şi mai şmecher. Nu de alta, dar toţi au ajuns photo realistic beaver deja de la NHL 2005. Gheaţa arată impecabil din 2002. Sunetele de pe stadion sunt tot timpul la înălţime. Moduri noi de joc nu prea mai au de unde să bage, doar dacă nu fac şi un extra exhibition show cu curling. De fiecare dată, EA ne surprinde şi ne mai bagă câte ceva de menţine jocul la înălţime. Din nefericire, deoarece nu este un joc pe care multă lume îl iubeşte şi nu se bucură de o mare trecere la public, EA s-a cam săturat să îl susţină ca până acum. Şi acest lucru se observă clar din lipsa materialelor de presă, care abundau pe vremuri. Dar asta e. Sper să nu fie îngropat şi uitat la anul.

■ **Koniec**

▸ **Gen** Simulator sportiv ▸ **Producător** EA Games ▸ **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** 933 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.electronicarts.co.uk/games/9006/GameInfo

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	8

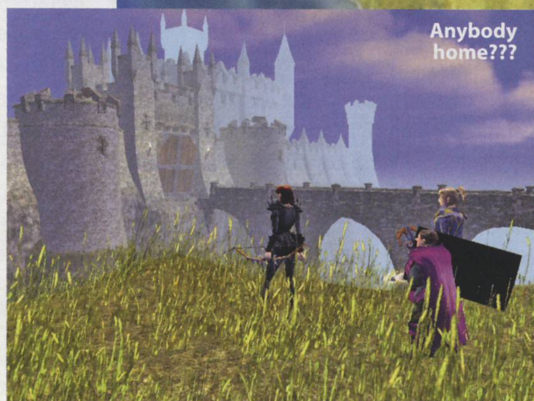
8,2

Darkness over Daggerford

Vă amintiți probabil scandalul iscat de hotărârea celor de la Atari de a pune capăt programului Premium Modules și de indignarea oamenilor de la DLA, ferm convinși că munculița lor se va duce pe apa Sâmbetei. N-a fost să fie așa, căci acum câteva săptămâni, ghici cine se lăfăia pe rafturile prăvăliei virtuale a Bioware-ului? Nimeni altul decât Wyvern Crown of Cormyr, modul ce se zvonea că o să fie distribuit gratuit. Acum însă costă 12 dolari și merită fiecare bănuț. Dar despre asta într-un număr viitor. Eroul lunii octombrie este Darkness over Daggerford, un modul comparabil cu Wyvern Crown of Cormyr, dar care n-a fost atât de norocos și, din rațiuni pur economice (sau cel puțin așa am dedus eu), deși era în faza de beta test, n-a mai prins un loc pe tejgheaua „șopului" virtual găzduit de Bioware. Din fericire, Ossian Studios (tăticii lui DoD) sunt oameni perseverenți, care n-au vrut ca munca lor să se piardă în hățișurile birocrației și astfel DoD zburdă liber pe câmpiile Vault-ului și pe DVD-ul LEVEL. Să fie primit.



Măria Sa, Harta


Anybody home???

Și totuși, de ce Darkness over Daggerford și nu un alt modul de 'j de mii de mega? Păi în primul și-n primul rând, numele producătorilor. Ossian Studios este o companie înființată de Alan Miranda, fost producer la Bioware și principalul „vinovat" pentru Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal. În al doilea rând, faimosul tileset Tir na Nog, opera (și nu exagerez câtuși de puțin) omuleților talentați de la DLA, este pus serios la treabă. Dacă încă nu v-ați convins că în loc să citiți mai departe, ar trebui să reinstalați NWN-ul și să lansați installer-ul DoD, vă mai dau un motiv: modulul vă va ține lipiți de monitoare în jur de 30 - 40 de ore (dacă veți parcurge majoritatea sidequest-urilor). Tot nu v-am convins? Nu-i nimic, merg mai departe.

Poziția ocupată de Alan Miranda în cadrul echipei care a lucrat la BG2: ToB și-a pus amprenta puternic și asupra lui DoD. Țineți minte harta din BG2? Ei bine, respectiva hartă și-a găsit cumva (n-a fost ușor, vă asigur) un locșor călduț în DoD și o puteți admira mai jos în întreaga ei splendoare. Cam sărăcăcioasă la început, harta se va „îmbogăți" cu noi locații pe măsură ce primim sidequest-uri sau avansăm în poveste. Iar dacă tot am pomenit de hartă, amintesc în treacăt de random encounters. Nu jucau un rol crucial, dar aveau farmecul lor, și ca urmare au fost „adoptate" de DoD.

Având în față o lume imensă plină ochi cu NPC-uri mai mult sau mai puțin binevoitoare, tentația să accepți fiecare „misiune" e mare și mulți se vor trezi ignorând quest-ul principal. Ceea ce poate fi bine. Sau poate fi rău, depinde doar de jucător și de cât de mult apreciază neliniaritatea și/sau roleplay-ul.

Singurul lucru care poate fi reproșat celor de la Ossian e că un număr măricel de sidequest-uri sunt puțin scoase din context. Asta în caz că nu sunt bântuite de bug-uri, care ne împiedică să le ducem la bun sfârșit. Ca urmare, aventura nu curge atât de lin pe cât am fi vrut. Oricum, sunt doar detalii minore, nimic din ce un patch n-ar putea repara. Ca să închei, am terminat de curând BG2: SoA BG2: ToB, am petrecut o bucată bună de timp plimbând un ranger elf pe lângă fermele din apropierea Daggerford-ului și am ajuns la o singură concluzie: dacă v-a plăcut BG2, o să vă simțiți ca acasă în DoD.

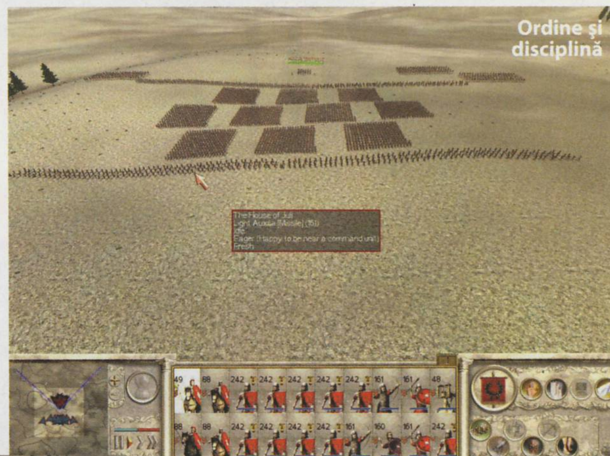

Sara prin oraș, câinii urlă cu jaaaale

■ cioLAN

DarthMod 8.0 Dark Edition
(Rome: Total War)

DarthMod este cunoscut printre fanii înfocaţi ai jocului Rome: Total War ca fiind cel mai bun mod AI destinat modificării gameplay-ului pentru a obţine un grad ridicat de realism şi bătălii mai dificile. Sistemul de gândire al AI-ului a fost schimbat constant cu fiecare nouă versiune, rezultatul final întrecând orice aşteptări, chiar şi pe cele ale creatorului. Dacă stăm să-i dăm crezare, sistemul de alcătuire al formaţiilor de luptă foloseşte o tehnică ce forţează AI-ul să modifice modelul de răspândire al unităţilor, în funcţie de situaţie. În paralel, acesta va scoate la înaintare o formaţiune prioritară, dând naştere unui caracter specific fiecărei facţiuni. Grecii vor deveni mai defensivi şi mai precauţi, barbarii vor ataca la nesfârşit, romanii se vor baza pe o mobilitate perfectă şi aşa mai departe. Sau cel puţin aşa sună în teorie. Un lucru este însă sigur. Bătăliile sunt mai dificile, iar pierderile mai mari, ceea ce înseamnă că şi satisfacţiile vor fi pe măsura efortului depus.

De asemenea, ca răspuns la smiorcăielile comunităţii, veşnic nemulţumită de ceva, caracterul specific fiecărei facţiuni a fost regândit. De exemplu, romanii au acum moralul mai ridicat, şansele lor de a lovi critic crescând simţitor, cavaleria macedoneană este mai puternică, iar exemplele ar putea continua. Ca orice mod de asemenea anvergură care se respectă, DarthMod vine şi cu un număr însemnat de noi unităţi şi campanii cu rejucabilitate sporită, unele dintre ele realizate chiar de Creative Assembly, dar care au avut ghinionul să nu figureze în versiunea finală a jocului. Punct.


Ordine şi disciplină


Spargeţi rândurileeee!!!

Vă invit să simţiţi pe pielea voastră realismul şi dificultatea cu care se laudă şi vă urez un călduros „Nervi de oţel"! Ave!

■ KiMO

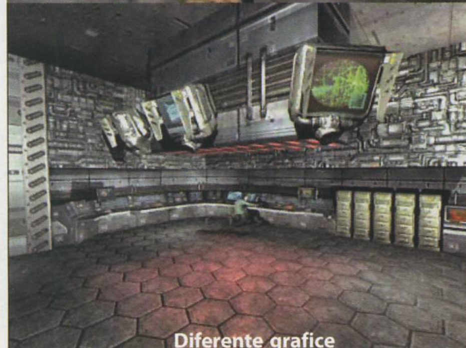
Classic Doom 3

Classic Doom 3 este un joc în sine, această conversie single player reprezentând de fapt un remake al originalului lansat pe 10 decembrie 1993, transpus acum pe engine-ul Doom 3. Absolut totul este adus la zi, inclusiv grafica, sunetul şi gameplay-ul, transformând unul dintre cele mai reuşite mod-uri realizate vreodată într-un competitor serios pentru multe dintre jocurile actuale. Dacă din cine ştie ce motiv aţi fost dezamăgiţi de Doom 3 (cunosc o grămadă, dar mi-a plăcut expansion-ul), s-ar putea să nu regretaţi instalarea acestui mod, realizat la mare artă de câţiva fani porniţi pe fapte mari. Evident, dacă v-a plăcut Doom 3, atunci n-ar mai trebui să staţi pe gânduri. Classic Doom 3 este impresionant şi merită jucat de orice nostalgic sau dependent de FPS-uri (mai ales că este gratuit), deoarece oferă, pe lângă campania single player cu cele nouă hărţi originale prezente în primul episod, o porţie de multiplayer consistentă, din care nu aveau cum să lipsească modul deathmatch şi o coloană sonoră îmbunătăţită.

Pe viitor ni se promite chiar şi un mod co-op, dar pe moment propun să ne distrăm cu ce avem. Credeţi-mă că e mai mult decât mi-aş fi putut dori. Ş-acu' săriţi pe DVD.

■ KiMO

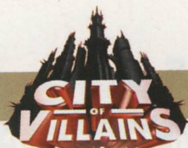



Diferenţe grafice



Meniu retro


Drăcoveniile dau năvală



jurnal city of villains

Aquaman trece, bolovanii rămân

Dacă mai țin bine minte, în episodul trecut vi l-am prezentat pe Kiwi Bazalt. O brută bolovănoasă, cenușie, cu un baros maro cât toate zilele. Dar nu ne-am strâns aici să discutăm despre gusturile îndoielnice ale sus-numitului în materie de modă (vom vorbi și despre ce se mai poartă în Rogue Isles, dar în alt episod), ci să stabilim de ce „bătrânul" (adică eu) lui Kiwi Bazalt este un bolovan mai mare decât progenitura sa. În primul rând pentru că l-a făcut bolovan. La propriu. Adică un Mutation Brute cu puterea melee a „petrei". Și a ursului, dacă în focul luptei îi trece prin cap să-și mai dea câte-un buff din când în când. I-a dat culoarea, textura, forța și rezistența unui pietroi, un ciocan șmecher și o armură potentă să crape „elitele" jucându-se cu dânsa.

Și totuși Kiwi are o mare nemulțumire, motiv pentru care, dacă nu-l opresc, va face uz de respec-ul din dotare. Este nemulțumit că tac'su (tot eu) e un n00b ordinar și, în loc să-i vrea binele lui Kiwi și să-l facă tare ca piatra și iute ca săgeata, numai bun de asmuțit împotriva eroilor cu indispensabili peste pantaloni, i s-a năzărit că RPG-ul din coada


Înotam liniștiți, am invitat-o la un suc...


... și s-a dus. De ce nu pot zbura, Doamne??!!!!

MMORPG-ului vine de la Role Playing Game și s-a hotărât să lase matematicile cui se pricepe la ele și să-și ia rolul de bolovan în serios. Ca să scurtăm povestea, toți foștii tovarăși de nelegiuiri ai lui Kiwi au făcut ochii cât cepele când au aflat că la nivelul 19 Kiwi n-are niciun travelling power. Adică un salt ca de lăcustă dopată, viteza unui F-18 sau măcar o amărâtă de levitație, că-l râd și curcile yoghinilor. „N-are, fraților", le ziceam eu, „Nu vedeți că e doar un bolovan? Bolovanii au lucruri mai bune de făcut decât să alerge ca struții și să țopăie în dorul lelii ca broaștele mutant. Chiar dacă sunt super-răufăcători mutanți!". În fine, după miștourile de rigoare, o jumătate de oră de mers pe jos și o prinsea îndrăcită (din care abia a scăpat cu zile) cu niște mobi care frecau menta pe lângă un pod, i-am dat dreptate lui Kiwi. Să fii bolovan e greu în ziua de azi.

P.S: Sunteți familiari cu expresia „s-a dus ca bolovanu' la fund"? Ei bine, Kiwi înoată ca o vidră, de unde tragem concluzia că ori fundul nu e fund ori bolovanul nu e Kiwi. Și dacă tot înoată și mi-a stricat RP-ul, mă rog de ce n-ar zbura? Respec, here I come!

■ cioLAN



jurnal guild wars

Fulgi de zăpadă

Primele zile în Guild Wars... Parcă mai ieri visa Kemikal Haze la ținuturile înzăpezite din Ascalon Foothills, în timp ce-și făcea de lucru sub soarele din Piken Square. Cam departe. Harta nu-i dezvăluie nimic deocamdată unui personaj de level 9, iar până să atingă cel puțin level 12 mai are câteva quest-uri bune de îndeplinit. Nerăbdarea este însă prea mare, iar ca să ajungă la zăpadă, numai după indicațiile altora, mai are mult de așteptat. N-au decât să aștepte! L-a smucit pe Kakamaka de lesă și a luat-o din loc, dar nu înainte de a-și alege câțiva henchmen-i pentru a face față bestiilor ce străjuiesc granița dintre hotare.

Să vă fac cunoștință cu Kakamaka. Cu pantera asta m-am pricopsit când am ales cea de-a doua profesie și n-am mai scăpat de ea. De animal, nu de profesie. Nu m-a lăsat inima. Cât despre mine, sunt un necromancer/ranger, iar în ziua aceea abia dacă atinsesem level 9.

Așadar, mi-am adunat henchmen-ii și am părăsit Piken Square. Mi-a fost imposibil să formez un party cu ajutorul unor jucători, aceștia fiind fie prea ocupați cu propriile quest-uri ca să mă urmeze, fie prea „obosiți". Chestiunea


Printre fulgii de zăpadă

e că orătăniile care aveau să-mi iasă în întâmpinare erau, evident, mai mari în nivel, iar henchmen-ii din party abia dacă împliniseră level 8. Până la granița dintre hotare, însă, a mers totul strună. Am ocolit zonele periculoase, iar inamicii pe care m-am încumetat să-i înfrunt nu mi-au pus probleme. Totul până la graniță, unde mare mi-a fost mirarea când am dat nas în nas cu... cinci dinozauri! Ca și cum n-ar fi suficient, pe lângă bestiile astea de level 13 patrulează alte câteva lighioane, de două ori cât mine. M-am uitat la Kakamaka, m-am uitat apoi la carnea de tun care mai mult ca sigur nu va supraviețui măcelului și am ales să alerg. Și-am alergat de m-am rupt! De patru ori chiar și de fiecare dată am luat-o de la capăt. A cincea oară henchmen-ii au reușit însă să reziste, suficient de mult încât să mă arunc cu un ultim efort prin trecătoare și să ating zăpada. Minunat!, am exclamat înainte să sfârșesc în brațele unui Yeti.

■ KiMO



jurnal world of warcraft

Inimă de leu



Coeur de Lion

Dacă luna trecută aţi cunoscut-o pe Larael, luna aceasta este cazul să vă prezint ghilda Coeur de Lion în care activăm eu şi cu Locke în prezent şi să vă ofer câteva motive pentru care jocurile online nu ar trebui privite ca un drog, ci ca o modalitate de a socializa. Deseori, când joc WoW mă surprind filosofând la condiţia gamerului şi mai ales la motivele acestuia de a juca. Orice lucru, oricât de plăcut ar fi, devine monoton şi chiar supărător când este consumat în exces. Jocurile online au însă o componentă care nu poate deveni monotonă prin definiţie, şi anume partea de socializing, ceilalţi playeri, oameni care cel puţin într-o anumită măsură au cam aceleaşi pasiuni ca şi mine sau tine. Şi aici intervine ghilda, acea comunitate căreia îţi dedici cele câteva ore zilnice de relaxare. Ghilda ta este în mare parte responsabilă de modul în care te simţi când joci şi de aceea alegerea unei ghilde bune este crucială pentru tine ca gamer. Coeur de Lion este o comunitate relativ exclusivistă din cauza mediei de vârstă a jucătorilor. Lol, n00bzorz şi p0wned nu sunt clienţii zilnici ai gchatului pentru că fac parte dintr-un limbaj destinat celor care poate nu au terminat încă un curs de literatură sau care nu dispun de mijloace intelectuale suficient de performante încât să facă glume mai bune. În Coeur de Lion am cunoscut programatori în industria jocurilor, arhitecţi şi chiar un poştaş :) (nu, nu din România). Sunt oameni a căror prietenie o apreciez şi pe care nu i-aş fi putut cunoaşte dacă nu aş fi jucat WoW. Ceea ce îmi aduce în minte faimosul proiect Daedalus (http://www.nickyee.com/daedalus/), un studiu antropologic ce se desfăşoară online pe un subiect ţintă de... aţi ghicit, jucători de MMO-uri. Fiindcă aceste jocuri sunt în sinea lor lumi virtuale, se pare că oferă mediul perfect pentru astfel de cercetări. Şi surpriză: conform unui studiu realizat cu ajutorul a câtorva mii de jucători de MMO (nu numai de WoW), se pare că jocurile online fac o persoană să fie mai sociabilă şi nu mai închisă în sine.

Laura „Lara" Bularca



jurnal eve online

Uber-Command Ship

După cum spuneam luna trecută, am antrenat în fine skill-ul de Command Ships. Cum Absolution-ul mă aştepta deja în hangar, tot ceea ce a trebuit să fac a fost să intru în el şi să-i fac rapid un test. Întâmplător, un amic din corporaţie voia şi el să-şi testeze noul setup de Raven. Cu cele 6 Heavy Pulse Laser 2, Conflagration M Ammo, 3 x Heat Sinq II având un damage per second de peste 500, am warp-at rapid exact lângă el şi l-am pus pe fugă în 30 de secunde, în timp ce un Heavy Nosferatu (NOS) mă adusese aproape la 3/4 cu energia... Se pare că nu avea un setup foarte bun, iar în general „ganking-ul", cum i se spune atacului prin surprindere, face toţi banii. Ulterior, am repetat experienţa, însă ca un duel, dându-i un avantaj de vreo 40 de km. Orbitând în afara range-ului NOS-ului, adică vreo 30 de km, nu am reuşit să-i trec de shield-uri, însă nici el nu reuşea nimic pe mine. Aşa că s-a terminat la egalitate. Omul maximizase rezistenţele pentru EM/Thermal cât a putut de mult, însă a fost nevoit să renunţe la modulele care-i dădeau damage. Practic, ca o lege, nu există setup pentru navă bun la toate. Veşnic va trebui să faceţi compromisuri în funcţie de situaţie. Însă, cert este că nu puteţi avea o navă care să facă damage mare şi în acelaşi timp să şi tank-eze foarte bine. Pentru Command Ship-uri totuşi este un raport foarte bun între cele două componente, motiv pentru care sunt utilizate destul de mult în pvp. Singura lor problemă este că sunt extrem de scumpe şi nu se asigură. În ceea ce priveşte partea de missioning, am reuşit să tank-ez cu Zealot-ul cei 1500 damage/second din The Mordus Headhunters lvl 4, lucru care m-a surprins, sincer să fiu. Imaginea alăturată e dovada.



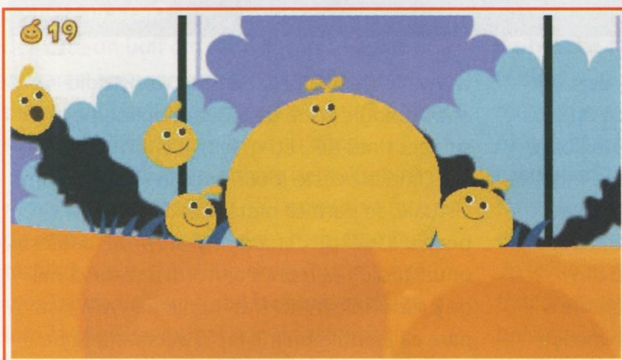
Battleship-urile sunt cel mai uşor de tank-at cu un Zealot din cauză că fac foarte puţin damage

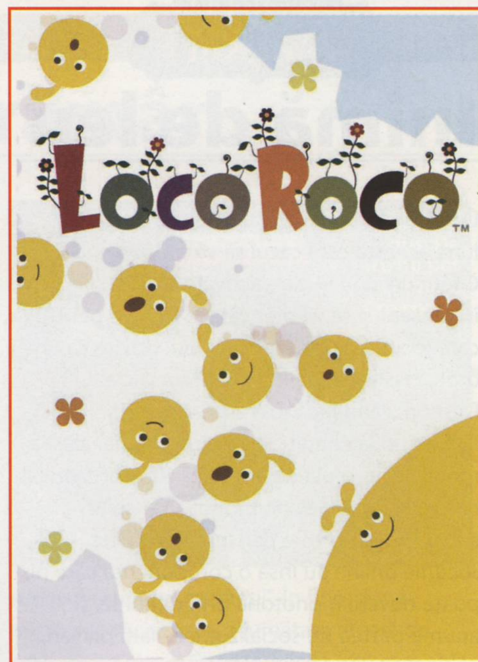
Locke

Locco Rocco

Probabil mulți știu că, după standardele actuale de la noi din țară, la cei 30 de ani ai mei sunt considerat un om matur și serios, la casa lui, însurat și muncind pe brânci pentru copiii săi. Adevărul este că muncesc din greu, jucându-mă cât mai mult posibil, pentru că e bine să fii conștiincios. Locco Rocco este un joc care nu știu în ce măsură e dedicat oamenilor serioși, însă cu siguranță e unul dintre cele mai relaxante jocuri pe care le-am întâlnit. Conceptul e extrem de simplu – trebuie să umpli Pământul de Locco Rocco, un fel de dovlecei scandalagii, dar zâmbitori tot timpul. Trebuie de asemenea să-i aperi și de inamicii lor de moarte, un fel de ciulini... cu zâmbete diabolice. Jocul are o fizică superbă, iar controlul implică exact trei butoane: două cu care înclini Pământul pentru ca Locco să se rostogolească într-o direcție sau alta și alt buton pentru a face mai mulți Locco sau pentru a-i aduna la loc. Normal, nu e întotdeauna ușor, însă e incredibil cum un joc atât de simplu, dar bine realizat, te poate ține în fața lui, făcându-te să uiți de tine și de strategii, RPG-uri, managere și alte jocuri complexe și cu multe tabele. Cert e că de fiecare dată lași consola cu un zâmbet idiot pe față și lumea se uită ciudat la tine... Multă muzică, veselie, balonașe, curcubeie... un adevărat joc Flower Power. Fără limită de vârstă și scene explicit violente sau cu tente sexuale.

■ **Locke**





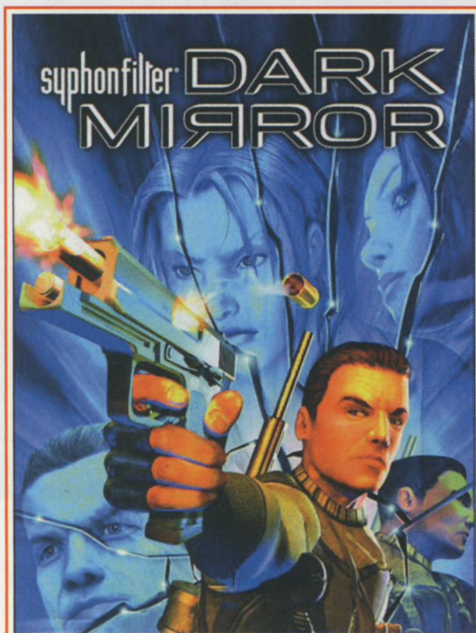
- **Producător** Sony
- **Distribuitor** Sony Computer Entertainment
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Preț** 199,9 RON
- **Calitate** ★★★★☆

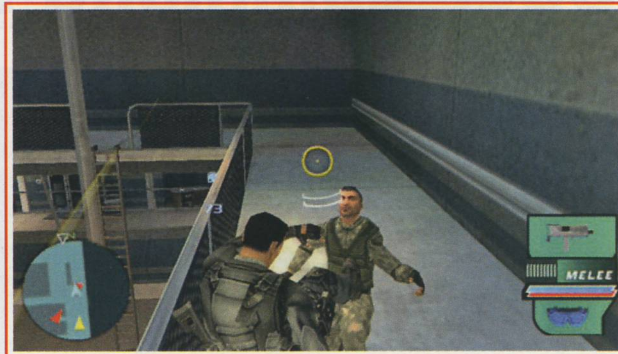
Consolă PSP oferită de Best Distribution, Tel. 021-408.30.90

Syphon Filter: Dark Mirror

Ca să nu o lungim că e timp puțin, Dark Mirror este, pe lângă cel mai bun joc din serie, probabil cel mai bun joc de PSP care mi-a trecut prin mână până în acest moment. De fapt, ca să o spun pe aia dreaptă, este unul dintre cele mai bune jocuri care mi-au trecut vreodată prin mână. Ca subiect este destul de comun și implică viruși, agenții secrete, distrugerea lumii etc. Însă gameplay-ul face o diferență enormă. Nu mi-am putut imagina că un shooter third-person poate avea controale atât de multe și de intuitive pe cele câteva butoane ale PSP-ului. De asemenea, nu credeam că un joc poate fi atât de complex, în materie de diversitate. Tu, cu plasticul în mână, joci rolul unui agent secret care are un întreg arsenal de obiecte și arme la îndemână. Aproape că ești mai bine dotat decât agentul din Splinter Cell. De asemenea, ești capabil de aproape orice mișcare posibilă, în orice situație, ceea ce dă jocului o diversitate extraordinară de acțiune, rar întâlnită în jocurile de astăzi, indiferent de platformă. Poți urca, sări, poți trage după cutii, peste cutii, printre cutii, pe sub cutii, prin cutii... în timp ce inamicul nu te vede deoarece ești ascuns... Poate la AI s-ar mai fi putut lucra, însă, oameni buni, e vorba de o consolă de 170/74 mm... din punct de vedere grafic, probabil mai bine decât atât nu e posibil, engine-ul având chiar și componenta fizică pentru a avea parte de cât mai mult realism. Syphon Filter: Dark Mirror este genul de joc care te va convinge să-ți cumperi PSP.

■ **Locke**





- **Producător** Sony Bend
- **Distribuitor** Sony Computer Entertainment
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Preț** 199,9 RON
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, Tel. 021-408.30.90

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume → 4 mm ←

AUTOSHOW

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Ca orice joc ce a scos 100 de dolari în plus peste costurile de producție, și GTA este blagoslovit cu o mulțime de urmași. Slavă Domnului că (încă) nu s-a anunțat o unire de forțe între Take-Two Interactive Software și EA ca să dezvolte un GTA combinat cu un pic de Sims. Nu vă supărați pe mine, nu am nimic cu GTA-ul, îmi place mai mult decât Sims, dar parcă peste tot unde mă întorc, dau cu nasul de Grand Theft Auto!!! Intru la băieți în redacție și văd cum stau toți ciorchine în jurul lui Rzarectha, care dădea cu o mașină în toți pereții. Ca un gură cască perfect ce mă aflu și io, intru în jocul lor. Și mă uit și mă minunez și mă râd și mă bat pentru controller ca să sar și eu cu truck-ul peste lacuri și păduri. Până la urmă rămânem doar doi, care ne batem în câți milițieni putem da de pământ, până când îmi dau seama că totul a fost o cursă. Mă trezesc peste câteva ore cu același controller în mână și cu un Rzarectha (un om mârșav și lipsit de scrupule, să știți voi de la mine) numai un zâmbet, care îmi întinde victorios o foaie de cap: „Tu îl scrii! Și să nu te aud că spui nu, că vorbesc cu Cioli să nu mai ai intrare la lada de Azuga!". Brusc, mi s-a făcut o lehamite de GTA și m-am plâns că e nasol, că e la fel ca celelalte, că nu e destul sânge, că nu are mașini faine, că nu au mai schimbat engine-ul, că e mai fain cauntăru', că prefer să mă joc Sea Barbie Unleashed sau Kindergarden Sims... dar nu a mers...

O poveste despre Toni

The Rise and Fall of Toni... Toni Cipriani, un mafiot ratat, se întoarce dintr-o misiune

GTA, GTA... Ce e oare-n mintea ta?!

îndeplinită cu mai mult sau mai puțin succes pentru Don Salvatore. El revine în leagănul civilizației, de unde pornește de la zero, pentru a le dovedi concitadinilor că încă mai știe să dea la oase și să fure o mașină. Pornind prin furnicarul uman din Liberty City, Ciprian al nostru devine un copil de mingi între șefii de bande mafiote mai mici sau mai mari, cărora le rezolvă problemele mai mult sau mai puțin importante. Printre jafurile prea puțin plătite, el realizează că nu îi ajung banii să plătească chiria și mâncarea pentru ăla micu', așa că mai pune osul la treabă cinstită și începe să conducă un taximetru, să lucreze pentru o pizzerie locală ca un mic comis voiajor sau să mai preia din munca milițienilor locali și să prindă câte un hoț de poșete sau un huligan care a distrus puritatea parcului central călcând pe iarbă sau scuipând pe alei. Că de... așa îi stă bine unui mafiot în ascensiune, viitor capo di tutti capi. Dacă stai să te gândești, îți pică un pic cam aiurea toate misiunile astea alternative de făcut bani. Adică de ce nu putea el să intre într-un magazin de bijutierii și să le tragă una la tărtăcuță evreilor acaparatori de averi ilicite și trebuie să devină un taximetrist ahtiat după bacșiș sau un șofer de ambulanță pentru spitalul județean? Totuși, este un infractor de renume care nu se dă în lături de la nimic, nu?

Până la urmă, cred că aș putea găsi o explicație acestor probleme de comportament ale lui Ciprian. Cum jocul nu arată prea bine din punct de vedere grafic, fără niciunul dintre brizbrizurile de care un PS2 este capabil, cred că Ciprian încearcă să mai înfrumusețeze un pic atmosfera din joc printr-un caracter curat și plin de calități al unui om sensibil la frumos. Așa că marele mafiot s-a gândit că mai bine compensează mașinile colțuroase, umbrele insipide și iarba otova prin sinusoide pline de echilibru sentimental. Fură o mașină? Nicio problemă, peste cinci minute conduce un pensionar la aeroport pentru a se întâlni cu nepotul venit din Spania de la căpșuni. Omoară zece milițieni cu o armă automată? Se compensează prin faptul că în nici zece minute, prinde un aurolac negru care a furat o eugenie și îl bate până micționează sânge. Oricum un „micți" cu un pic de lichid biliar, amestecat cu un niște sânge din splină, face bine per total... Doar se înlocuiește cu unul nou și proaspăt produs.

Cam acesta este Antoniu Ciprian.


Daikatana?



Chiar îmi stă bine cu barbă...



Radio indian

Și totuși este fain! Pot să spun că jocul m-a ținut ceva timp în priză. A fost fain atât timp cât nu a devenit muncă. La fel ca și cu Frații Jderi. O carte extraordinară până când trebuie să o mai citești o dată pentru că se cere la școală. Brusc îți vine să te întorci în timp ca să îl dai pe Sadoveanu cu capul de pereți și să îl faci să se apuce de scris bandă desenată. Căci slavă Domnului, știm sigur că niciodată nu va fi întinată cu apariția într-un manual de literatură. Revenind la punctele forte ale jocului, trebuie să menționez radioul. La fel ca întotdeauna, în GTA te poți învârti în cerc cu mașina într-o parcare pentru a putea asculta în liniște unul dintre cele zece posturi de radio, fiecare cu cel puțin zece piese. Unul dintre cele mai ascultate posturi a fost Radio World, care prezenta publicului larg o colecție impresionantă de muzică indiană. Fără nicio glumă, a fost cea mai bună muzică dintr-un joc. EVER!

■ **Koniec**

- **Producător** Rockstar Leeds
- **Distribuitor** Rockstar Games
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc World of Warcraft + un gamecard de 60 de zile

Cum se cheamă ghilda din care face parte Larael?

a. Drunks of War
b. Coeur de Lion
c. Reign of Iasomie

Răspunsul îl găseşti în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

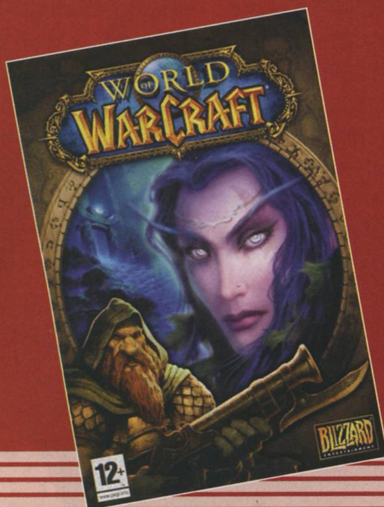
Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 noiembrie 2006.





Câştigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul The Settlers: Heritage of Kings a fost câştigat de către Merticariu Ana din Vatra Dornei.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Prey a fost câştigat de către Popescu Daniel Florin din Călăraşi.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Abrudan Felix Eliah a câştigat un Thrustmaster Nomads' Pack Deluxe 2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii 5 participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Omul din interior: Manofu Bogdan Nicolae din Drobeta Turnu-Severin, Miron Edmond Cătălin din Homocea, Perjeru Valentina din Bicaz, Spilcă Ion din Găieşti şi Mănescu Lucian din Constanţa.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.
Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



HARDWARE

Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force

Mie mi-au plăcut dintotdeauna volanele Thrustmaster. Este adevărat că produsele Thrustmaster au avut cam 2-3 ani de restrişte, imediat după ce Guillemot a achiziţionat Thrustmaster – calitatea componentelor era foarte scăzută, designul era inferior celui Thrustmaster original şi parcă totul se baza numai pe marea scofală de marketing că apărea numele Ferrari pe volane. Din fericire, se pare că cineva acolo sus la Guillemot s-a prins că se duce Thrustmaster în faliment dacă lucrurile continuă tot aşa. Aşa că s-a schimbat foaia.

Noua generaţie de volane Thrustmaster mi se pare a avea un nivel calitativ ridicat (şi menţionez aici monumentalul Rallye GT Pro Force Feedback), fapt pentru care am şi simţit nevoia de lua în test un volan de-al lor (mulţumesc, BodganS!). Şi uite-aşa, pusei mâna pe modelul, proaspăt apărut pe rafturi, Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force. Care atrage pozitiv atenţia încă de pe cutia produsului, pe care scrie „For use with: PlayStation 2/ PC". Mă bucur că Thrustmaster a rezolvat problema necesităţii de a cumpăra două volane, prin lansarea unor astfel de controlere cu funcţionalitate dublă, pentru consolă şi PC.



Deschizând cutia şi apucându-mă să instalez volanul pe birou, m-am bucurat că Thrustmaster a păstrat aceeaşi metodă de prindere a volanului: cu o pârghie reglată dintr-un şurub mare. Acest mod de prindere este mult mai rapid şi mai solid decât oricare altul, mai ales raportat la cele cu ventuze. Odată fixat volanul, am conectat pedalele. Care pedale sunt asemănătoare cu cele de la modelele mai scumpe ale Thrustmaster, adică au lungimi şi forme diferite, arcul de la frână este mai tare, iar frâna este aşezată cu un centimetru mai în faţă în raport cu acceleraţia. Planşa pedalelor stă foarte bine pe orice suprafaţă, fără să alunece, iar porţiunea de sprijin a piciorului este excelent profilată pentru a asigura o poziţie fixă a călcâiului.

Volanul este foarte bine dotat cu butoane de control. Practic, pe volanul unui Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force se află majoritatea controalelor de PlayStation. Dar, ceea ce mi-a atras atenţia în mod plăcut a fost faptul că există câte două butoane pe volan, acolo unde se sprijină degetele mari de la mâini. Cele două butoane sunt aşezate în unghiuri diferite, astfel încât unul din cele două butoane va „nimeri" cu siguranţă pe poziţia cea mai potrivită pentru degetele voastre mari. Mie unuia acest lucru îmi este de mare folos, pentru că, de obicei, îmi programez frâna de mână pe unul din aceste butoane.

Volanul în sine este acoperit cu cauciuc numai în porţiunea de sprijin al mâinilor, ceea ce m-a dezamăgit un pic (preferam să fie cauciucat integral). Dar, important este că volanul se mişcă foarte bine, revine natural din rotaţie, arcul lui nu este nici prea tare, nici prea moale, este potrivit. Zona de joc central este foarte mică, iar construcţia suficient de solidă pentru a-ţi permite să-ţi sprijini întreaga greutate a mâinilor pe volan.

Modelul Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force nu este unul cu force feedback, ci unul doar cu vibraţie, dar, în afară de faptul că volanul nu este adus înapoi în poziţia centrală de către un motor, aproape că nu am simţit vreo diferenţă. Pur şi simplu, implementarea vibraţiei de pe acest Thrustmaster este foarte bună şi convingătoare, motiv pentru care consider că Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force te poate scuti de cheltuiala suplimentară presupusă de achiziţionarea unui model cu force feedback.

Volanul acesta a fost uşor de instalat în Windows, iar software-ul său de control şi configurare este complet, simplu şi intuitiv. Impresia mea generală, inclusiv după multe ture în Porsche Unleashed şi Mercedes Benz World Racing, este aceea că Thrustmaster a reînceput să facă o treabă serioasă, acest model fiind o excelentă opţiune pentru orice joc automobilistic, oferind foarte mult la un preţ rezonabil.

■ **Marius Ghinea**

- **Ofertant:** Ubisoft Romania
- **Telefon:** 021.569.06.00
- **Preţ:** 41 EURO (fără TVA)

D-Link **VoIP Phone Adapter DPH-50U**

Vorba lungă dăunează grav facturilor

Prin însăşi natura lui, omul se consideră a fi o fiinţă foarte comunicativă, indiferent de mijloacele pe care le foloseşte. Acest lucru se observă cel mai bine în succesul pe care îl au companiile de comunicaţii din toată lumea. Internetul este una dintre cele mai avantajoase unelte ce facilitează schimbul de informaţii. Indiferent de forma de comunicare, scrisă, vorbită sau vizuală, se poate realiza foarte simplu şi foarte elegant. Cei de la D-Link au lansat pe piaţă un dispozitiv ce are ca scop reducerea semnificativă a facturilor telefonice. Acest dispozitiv DPH-50U este asemănător cu o mică centrală telefonică, ce se foloseşte împreună cu telefoanele clasice, însă permite efectuarea şi recepţionarea de apeluri telefonice atât prin internet folosindu-se de rutinele Skype, cât şi prin liniile telefonice clasice. Acest dispozitiv poate funcţiona în diferite moduri. De exemplu, atunci când nu sunteţi acasă, orice apel venit de pe Skype poate fi redirecţionat către alt număr prin linia fixă clasică. Oricum, avantajele acestui device devin evidente atunci când doriţi să efectuaţi apeluri internaţionale prin grila de tarife a celor de la Skype fără a mai fi nevoie să utilizaţi un PC.



- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ:** 80 USD (fără TVA)



Transcend **StoreJet OTG**

Mobil, încăpător şi... atrăgător

Mobilitatea îşi are avantajele şi dezavantajele ei. Oriunde te-ai duce şi orice device ai folosi, stocarea digitală este la ordinea zilei. Indiferent că e vorba de o cameră foto, de un MP3 player sau de telefonul mobil, la un moment dat vei constata că spaţiul de stocare dintr-unul dintre acestea a dispărut într-un mod misterios. Aşadar, apelând la StoreJet OTG realizat de Transcend, automat ai scăpat de o serie de griji. Cu ajutorul lui nu trebuie să te mai gândeşti ce te faci când eşti la munte sau la mare şi că acel card de memorie din camera foto se umple prea repede. Iei cardul, îl ataşezi la acest mini HDD extern şi ai transferat toate datele în memoria acestuia. Capacitatea de stocare a acestui dispozitiv de „backup" este de 30 GB şi poate fi folosit pentru stocarea oricărui tip de fişiere. De asemenea, prin intermediul portului USB 2.0 poate fi ataşat direct la un PC şi astfel se facilitează transferul datelor la o viteză foarte mare.

- **Ofertant:** Maguay Impex
- **Telefon:** 021-210.38.33
- **Preţ:** 145 USD (fără TVA)

Logitech **MX Revolution**

Cel mai avansat mouse de pe planetă?

Din punct de vedere tehnologic... da, pare a fi unul dintre cele mai avansate dispozitive de acest gen din portofoliul celor de la Logitech. Odată cu împlinirea celor 25 de ani de existenţă a companiei, cei de la Logitech au dorit să sărbătorească acest eveniment prin lansarea unor produse mai... deosebite. MX Revolution este unul dintre acestea şi, după cum ştiţi, când vine vorba de lucruri speciale, toţi se întrec pe ei înşişi pentru a realiza cât mai bine acest lucru. MX Revolution este un mouse ce nu face excepţie de la regulă. Cel mai evident aspect al acestuia este controlul. MicroGear Precision Scroll Wheel este ingredientul secret care înlesneşte lucrul la viteze foarte mari. În funcţie de aplicaţia în care lucrăm, rotiţa magică permite sau nu o accelerare a efectului de scroll. De exemplu când navigăm într-un tabel de Excel foarte mare, printr-o simplă rotire putem face acest lucru foarte rapid. În momentul în care trecem pe o pagină web navigarea se face în stilul „rând cu rând". Nici cealaltă rotiţă din dreptul degetului mare nu trebuie ignorată. Cu ajutorul ei se poate naviga între aplicaţiile deja deschise mult mai rapid şi fără a mai fi nevoie să apelaţi la vreo combinaţie de taste.

Fiind un model wireless, în jocuri vă veţi simţi foarte „liberi". Senzorul laser din dotare creşte considerabil precizia în mişcări, iar datorită formei sale ergonomice se potriveşte în palmă ca o mănuşă.



Butonul touch to search este cu adevărat util celor care doresc să afle mai multe detalii despre anumite cuvinte sau fraze. Tot ce aveţi de făcut este să selectaţi cuvântul sau fraza care vă interesează şi, prin apăsarea acestui buton, o nouă fereastră se va deschide, oferindu-vă rezultatele obţinute de motorul vostru preferat de căutare pe internet.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ:** 90 EURO (fără TVA)

Samsung **Digimax L85**

Imagini memorabile



8,1 megapixeli vă spun ceva? Eu cred că ar trebui, deoarece puteţi obţine fotografii la rezoluţii incredibile doar cu ajutorul unei camere foto destul de compacte. Aparatul dispune de zoom optic de 5x şi zoom digital de încă 8x, care permite fotografierea unor obiective aflate la distanţe destul de mari. Fotografiile proaspăt realizate pot fi rapid vizualizate pe ecranul camerei. Acesta este mult mai mare decât la majoritatea camerelor foto din categoria sa şi permite o rată de contrast de 1 la 400, ceea ce înseamnă foarte mult la calitatea vizualizării imaginilor. Pentru că veni vorba de vizualizare, această cameră foto este printre primele modele ce dispun de un conector HDMI (High Definition Multimedia Interface). Cu ajutorul acestuia se pot vizualiza pozele direct pe un TV de mare definiţie fără a altera din calitatea fotografiilor.

Samsung Digimax L85 dispune de nenumărate funcţii. Totul depinde de alegerea şi de măiestria utilizatorului. Dacă sunteţi începător într-ale fotografiilor, puteţi merge pe opţiunea „auto" fără probleme, însă dacă vă mănâncă degeţelele, se poate trece fără probleme în modul „manual" şi puteţi avea acces la orice parametri ce ţin de realizarea unei fotografii. Aş dori să vă mai atrag atenţia şi asupra funcţiei de macro. La acest model ea este foarte bine implementată, permiţându-vă să realizaţi fotografii de detaliu de la o distanţă minimă de aproximativ 1 cm faţă de obiect. Dată fiind rezoluţia fotografiilor, nu cred că o să faceţi această operaţiune de prea multe ori. Dacă la un moment dat consideraţi că vă aflaţi la locul şi în momentul potrivit, puteţi apela şi la funcţia de înregistrare video. Se pot captura secvenţe video la diferite rezoluţii în diferite formate de compresie. De exemplu, la o rezoluţie de 640 x 480 se pot înregistra până la 30 fps-uri, însă pentru rezoluţii mai mari se poate apela chiar şi la o compresie MPEG4.

Cine are posibilitatea de a accesa o imprimantă foto cu funcţii compatibile PictBridge poate să tipărească fotografiile direct din memoria acestei camere foto.

- **Ofertant:** Deck Computers International
- **Telefon:** 021-434.34.00
- **Preţ:** 104 RON (fără TVA)

Iris **IRIScan**

Cititorul de documente la suta de grame

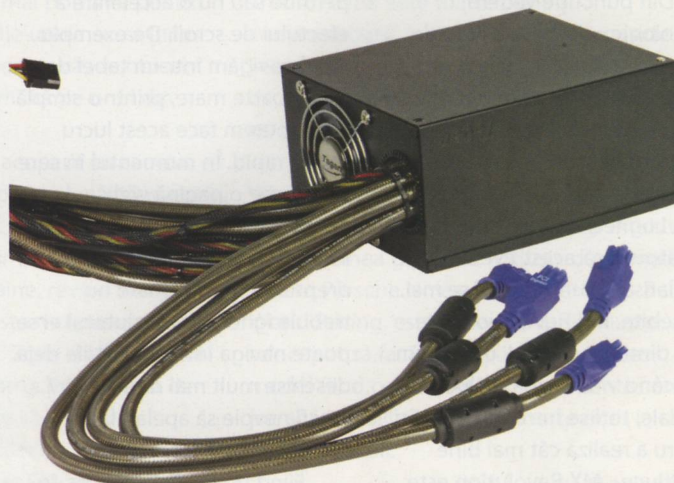


În ultimul timp, nu prea s-a mai vorbit despre scanere şi nu ştiu dacă acesta e un lucru bun sau nu, însă nevoia noastră de a transfera materialele tipărite în format digital încă nu a dispărut în totalitate. Aşadar, cineva care foloseşte un scanner mai rar şi nu scanează volume mari de documente sau fotografii poate apela fără probleme la acest IRIScan. Este un model foarte portabil, se conectează la PC prin USB şi nici nu necesită o alimentare separată. Rezoluţia optică a acestuia este de 300 x 600 dpi, însă prin interpolare se poate ajunge şi la 1200 dpi. Pachetul software este destul de bogat şi poate oferi o grămadă de avantaje... recunoaşterea de caractere vă sună cunoscut?

- **Ofertant:** Biro Technologies 2000
- **Telefon:** 021-315.65.75
- **Preţ:** 109 EURO (fără TVA)

Tagan **Turbojet TG900-U95**

Un „turbojet" de putere



Se pare că nevoia de putere pe partea de alimentare cu energie i-a împins pe unii producători să realizeze lucruri ce păreau de domeniul fantasticului cu 6-10 luni în urmă. Printre aceştia se numără şi cei de la Tagan care, luând în considerare setea absolută a clienţilor pentru performanţe extreme, au realizat această sursă de alimentare capabilă să ofere o putere pură de 900 de waţi „true power". Dacă nu aveţi în plan să vă apucaţi de sudură, atunci puteţi folosi această sursă la un sistem super dotat, cu două sau mai multe plăci video, cu un procesor overclock-at şi o sumedenie de HDD-uri şi ventilatoare care papă cu atâta sete „seva" oferită de această sursă. Evident, la o aşa putere, trebuie luate anumite măsuri de protecţie. De exemplu, cablurile celor şase conectori PCI Express ce alimentează de obicei plăcile video sunt protejate cu elemente speciale pentru a reduce pe cât posibil interferenţele şi realizarea câmpurilor electro-magnetice. Fiind un dispozitiv deosebit, producătorii au ales să îl ofere împreună cu o genţută foarte elegantă ce poate fi folosită şi în alte scopuri.

- **Ofertant:** Top Quality Computers
- **Telefon:** 021-233.11.63
- **Preţ:** 1457 RON

Freecom **ToughDrive Pro 120 GB**

Mobilitate înainte de toate

Mania oamenilor de a fi înconjurați în permanență de tehnică de calcul obligă producătorii să realizeze tot soiul de dispozitive care mai de care mai mici, mai ușoare și mai portabile. În consecință, cei de la Freecom ne oferă o soluție ultra-ușoară, foarte rezistentă la șocuri și în care putem stoca informații de până la 120 GB. Așa-numitul HDD portabil este învelit într-o carcasă cauciucată și este conectabil la portul USB al calculatorului. Câteva puncte se mai câștigă și la partea de ergonomie. Pentru utilizarea lui nu este necesară folosirea unei surse suplimentare de curent. Totul este asigurat de portul USB al PC-ului.

▸ **Ofertant:** Scop Computers, ▸ **Telefon:** 021-231.65.78 ▸ **Preț:** 182 EURO (fără TVA)



Hercules **Gamesurround Muse Pocket LT**

Banalul sunet nu mai are scăpare

Din nevoia de a face economii, cei mai mulți dintre producătorii de plăci de bază montează pe ele codec-uri sau plăci de sunet dintre cele mai ieftine și mai slabe calitativ din punct de vedere auditiv. Poate mulți dintre noi sunt satisfăcuți de ceea ce le oferă aceste plăci de sunet, însă pretențioșii au o sumedenie de opțiuni. Una dintre acestea este și cel mai nou model de placă de sunet externă de la Hercules. Ea se atașează la un port USB și prin configurația sa oferă posibilitatea de a reda sunete în format 5.1. Pentru o accesibilitate crescută, pe partea sa superioară există două butoane ce permit reglarea volumul sonorului fără a mai fi necesar să apelăm la vreun software pentru acest lucru. Hercules Gamesurround Muse Pocket LT este oferit și împreună cu o mini cască cu microfon pentru a facilita o comunicare rapidă și fără proleme prin programe de tipul VoIP.

▸ **Ofertant:** Ubisoft Romania ▸ **Telefon:** 021.569.06.00 ▸ **Preț:** 22 EURO (fără TVA)

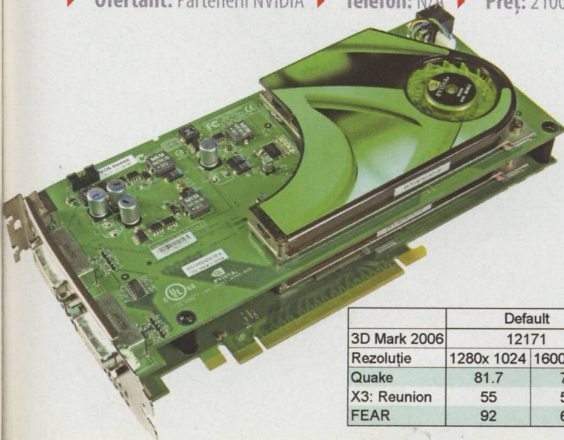


Point Of View **GeForce 7950 GX2**

De două ori extreme

În viața ideală a unui gamer, cred că primele 20 de ore ale zilei ar fi rezervate îndeletnicirii lui principale. Problema e că aceste jocuri nu sunt doar consumatoare de timp, ci mai au și ele anumite nevoi, asemenea nouă, jucătorilor. De exemplu, unul dintre cele mai importante elemente ale jocurilor din ultima vreme este grafica. Cum bine știți, cu cât e mai bine realizată, cu atât crește și nevoia unei plăci grafice mai bune. Ei bine, cei de la NVIDIA nu prea stau degeaba și au construit o placă alcătuită de fapt din două plăci și pe care tronează două chipset-uri grafice G71 de toată frumusețea. Acest duo cunoscut și sub numele de 7950 GX2 are drept coechipieri câte 512 MB de memorie de tip DDR3 cu un timp de acces de doar 1,4 ns. La capitolul specificații apar valorile clasice de 500 MHz pentru core-ul celor două procesoare grafice și 1200 MHz (2x600) pentru memorii. Valorile nu sunt foarte rele, însă noi am simțit că mai e loc de mici „îmbunătățiri" mai ales că driver-ele permiteau acest lucru, așa că am montat repede placa într-un sistem și am început să apăsăm pe butonașe. Rezultatele nu au întârziat să apară mai ales că s-a ajuns la valori precum 600 MHz pentru core și 1500 MHz pentru memorii într-o configurație foarte stabilă. Rodul muncii se poate observa în tabelul alăturat. Problema este că sistemul de răcire propriu și personal al plăcilor face destul de greu față la temperaturile crescute ale componentelor. Așadar, nu uitați să luați în considerare și o carcasă mai „aerisită".

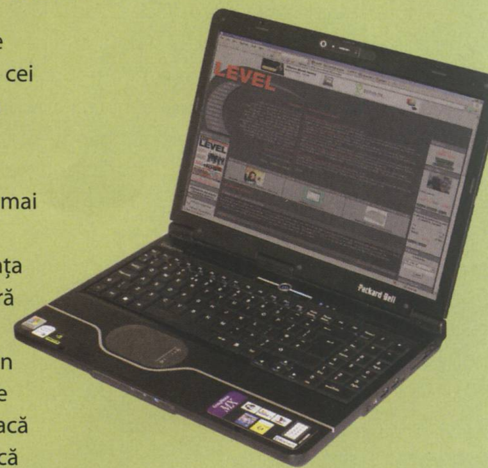
▸ **Ofertant:** Partenerii NVIDIA ▸ **Telefon:** N/A ▸ **Preț:** 2100 RON (fără TVA)



	Default		O.C.	
3D Mark 2006	12171		12778	
Rezoluție	1280x 1024	1600x1200	1280x 1024	1600x1200
Quake	81.7	75	83.8	80.4
X3: Reunion	55	53	55.8	55.1
FEAR	92	68	101	80

Packard Bell **EasyNote MX65**

Mulțumește și „capra" și „varza"!



Pentru a-și câștiga fani pe această piață foarte dinamică, cei de la Packard Bell au lansat un notebook foarte bine pus la punct. Pentru început, procesorul: nici mai mult, nici mai puțin decât un Intel Centrino Core Duo ce rulează la frecvența de 1,73 GHz, în strânsă legătură cu cei 1024 MB. Placa grafică este de-a dreptul deosebită: un chipset drăguț de la NVIDIA pe care scrie GeForce'Go 7300. Dacă stai să te gândești, mulți au încă plăci grafice mult mai slabe în sistemele desktop. Capacitatea de stocare este mulțumitoare. Hard diskul de 80 GB este suficient pentru o persoană care folosește acest laptop pentru aplicații multimedia și jocuri. Oricum, se poate apela oricând la un upgrade sau la soluții de stocare externe. În plus, ar fi și păcat ca DVD writer-ul NEC din dotare să stea prea mult timp degeaba. Sistemul audio inclus sună destul de bine, iar dacă sunteți client fidel al conversațiilor pe internet, acest notebook are în dotare și un webcam cu microfon pentru a vă ușura și mai mult treaba. În ansamblu, Packard Bell EasyNote MX este un model foarte reușit, cu o sumedenie de accesorii, cu o dotare standard foarte bună. Spre deosebire de multe alte laptopuri din segmentul său, dispune și de setul de butoane numerice de care foarte mulți se simt foarte atașați.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.92
▸ **Preț:** 3361 RON (fără TVA)

■ **BogdanS**

Cu „bocceluța" întotdeauna plină

Fie că vrem sau nu, din ce în ce mai multe date de orice natură se perindă prin calculatoarele noastre. De cele mai multe ori, o bună parte dintre acestea ne folosesc calculatoarele pe post de gazdă pentru o bună bucată de timp. Şi azi aşa, şi mâine aşa, până ne loveşte un iubit mesaj al Windows-ului că „aloooo vereeeee, vezi că nu mai ai loc în traistă!!!!". Oricât am încerca să-l ignorăm, tot ajungem să căutăm asiduu, poate-poate mai găsim ceva ce trebuia şters demult. Chestiile mărunte şi nefolositoare apar ca ciupercile după ploaie şi să te ocupi de ele îți ia o grămadă de timp. În plus, la sfârşit constați că nici nu ai făcut rost de prea mulți megi. Mergând mai departe, dăm de ditamai directoarele cu imagini de back-up, hectare întregi de programe şi încă pe atâtea cu muzică, poze şi filme personale. Rezolvarea e cât se poate de simplă. Un disc de plastic, informația e arsă un-doi şi gata, trai pe vătrai o bucată de vreme, fără treburi din acestea murdare. Nu ştiu cum e la alții, dar pe foarte mulți îi tot aud plângându-se tot timpul că nu mai au spațiu pe calculator, că acesta merge cu viteza melcului. Aşa că puneți mâna şi măriți-vă hard-urile. Nu mai merge treaba aşa, cantitatea de date creşte văzând cu ochii şi e cam greu s-o stochezi în doar câțiva giga. În afară de toate astea, se vehiculează nişte zvonuri că în foarte scurt timp prețul acestora va scădea considerabil.



Razie printre platane

Competițiile acerbe din segmentul dispozitivelor de stocare par că iau sfârșit. Ici, colo mai îndrăzneşte câte un producător să găsească o metodă mai strălucită să sporească puțintel ratele de transfer ale acestora. E drept, nu e un segment care să ofere adevărate spectacole în aer liber, însă parcă prea au luat-o înainte celelalte componente ale PC-urilor şi hard diskurile sunt tot aceleaşi. E drept, cresc în capacități și asta e de lăudat. Cu cât un HDD e mai încăpător, cu atât mai bine pentru utilizator. Au apărut pe piață câteva modele de discuri dure numite SATA2. Eu nu îmi fac cine ştie ce speranțe legate de acestea deoarece suportul efectiv este aproximativ acelaşi. Îmbunătățirea vine din interfață, care dispune de sistem de management al datelor optimizat. Aşadar, ratele de transfer vor fi puțintel mai mari, timpul de acces cu câteva milisecunde mai mic, ceea ce se va simți cel mai probabil în timpii de încărcare ai jocurilor. Totuşi, problema rămâne nerezolvată deoarece încă depindem de veşnicele platane şi capete de citire/scriere. O soluție foarte eficientă în acest moment este RAID-ul. O matrice astfel realizată va creşte simțitor atât ratele de transfer, cât şi capacitatea de stocare. De asemenea, avantajul unei astfel de soluții este dat şi de siguranța datelor. Într-o configurație RAID, indiferent cum este ea realizată, şansele de a pierde date sunt destul de mici, evident, aici vorbesc şi statisticile. Ştiți totuşi care e marea problemă? Compatibilitatea. Şi în testul de față, unele modele de HDD-uri s-au comportat pe alocuri cam ciudat pe platforma de testare. Placa de bază folosită e din categoria Lan Party T2 de la DFI modelul 925X, iar procesorul a fost Intel Pentium 4 la 2,8 GHz cu funcția de Hyper Threading activată. Memoria utilizată a fost compusă din două module Kingston HyperX de tip DDR2 ce au totalizat 512 MB. HD Tack versiunea 3.0.1.0, respectiv AIDA 32 au constituit probele de foc la care au fost supuse hard diskurile. Nota finală a fost compusă în proporție de 80% din nota de performanță, la care s-au adunat cele 17 % obținute în funcție de capacitate, urmând ca restul de 3% să fie oferite în funcție de nota obținută la capitolul garanție. În ceea ce priveşte nota de performanță, ea este compusă în proporție de 45% din nota obținută la capitolul citire, 25% nota de scriere, 27% acordate în funcție de nota obținută la segmentul timp de acces şi, în cele din urmă, 3% pentru gradul de ocupare a procesorului. De reținut este faptul că odată cu apariția interfețelor SATA2, automat va trebui ca mulți dintre noi să trecem la un mic upgrade de placă de bază pentru a beneficia pe deplin de acestea. Cam costisitor, nu-i aşa?

■ **BogdanS**

#1 Western Digital **WD Caviar SE - WD5000KS**



Când apare posibilitatea să ai în calculator un astfel de „sac fără fund", în care poţi să pui până la 500 GB de informaţii, automat viaţa de gamer ţi se pare mult mai frumoasă. Poţi să ai o sumedenie de jocuri şi programe instalate, poţi să stochezi mii de melodii şi milioane de poze. Pe deasupra, toate acestea pot fi accesate extrem de simplu. Îmi place la nebunie să pot să îmi accesez rapid datele, fără să mai fie nevoie să caut prin rafturile cu DVD-uri ca să văd pe ce disc am pus aplicaţia de care am nevoie. Modelul WD5000KS de la Western Digital este o adevărată operă de artă în materie de tehnologie. Evident, acest lucru se vede în rezultate. Pur şi simplu, are puterea de a urca în topuri fără prea multe probleme.

Dacă nu ţin cont de cele trei suratele ale sale din tribul „Raptor" ce-şi învârt platanele cu câte 10 mii de ture şi obişnuiesc să-şi facă veacul mai mult prin servere şi calculatoare folosite în medii multimedia şi grafică, consider că acest WD5000KS cu ale sale 7200 rpm şi 16 MB memorie cache poate fi mai mult pe gustul unor jucători pasionaţi şi dornici să-şi instaleze un nou joc. Voi ce ziceţi?



Specificaţii:
Notă Citire: 97,57
Notă Scriere: 98,61
Notă Performanţă: 95,91
Nota LEVEL: 95,52
Ofertant: Flamingo Computers,
Preţ: 183 EURO (fără TVA)

#2 Seagate **Barracuda 7200.8-400**



Specificaţii:
Notă Citire: 93,75
Notă Scriere: 98,55
Notă Performanţă: 90,72
Nota LEVEL: 89,17
Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preţ: 186 EURO (fără TVA)

#3 Western Digital **WD Caviar SE - WD3200KS**



Specificaţii:
Notă Citire: 89
Notă Scriere: 92,13
Notă Performanţă: 90,83
Nota LEVEL: 85,35
Ofertant: Flamingo Computers,
Preţ: 94 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Model	Western Digital WD Caviar SE - WD5000KS	Seagate Barracuda 7200.8 - 400	Western Digital WD Caviar SE - WD3200KS	Western Digital WD Caviar SE - WD2500KS	Samsung SP2504C
Ofertant	Flamingo Computers	Ultra PRO Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-08008-CallPC	031-4022292	021-08008-CallPC	021-08008-CallPC	031-4022292
Preţ[EUR] (fără TVA)	183	186	94	78	75
CARACTERISTICI					
Capacitate [GB]	500	400	320	250	250
Interfaţă	SATA	SATA	SATA	SATA	SATA
Viteza de rotaţie [rpm]	7200	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	16	8	16	16	8
Capacitate Windows [GB]	465.76	372.61	298.13	232.88	232.88
Garanţie [ani]	3	5	3	3	3
VALORI MĂSURATE - HD TACH					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	59.9	60.9	57.1	55.6	60.4
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	57	56.4	54.5	53.1	57.8
Burst Rate [MB/s]	189.2	130.1	130.6	129.8	127.4
Timp de Acces [ms]	13.4	15.4	13.2	13.4	14.7
Utilizarea Procesorului [%]	4	4	4	1	4
VALORI MĂSURATE - AIDA32					
Random Read [MB/s]	56.9	58.1	53.6	51.9	57.7
Random Write [MB/s]	56.8	57.6	51.2	52.2	56.2
Buffered Read [MB/s]	106.9	116.7	113.8	114.2	108.6
REZULTATE					
Nota Citire	97.57	93.75	89.00	87.25	91.93
Nota Scriere	98.61	98.55	92.13	91.37	99.03
Nota - Timp de Acces	98.51	85.71	100.00	98.51	89.80
Nota Utilizare Procesor	25	25	25	100	25
Nota Performanţă	95.91	90.72	90.83	91.70	91.12
Nota preţ/performanţă	43.14	40.15	79.54	96.77	100.00
Preţ/GB	80.25	63.17	100.00	94.14	97.91
Nota LEVEL	**95.52**	**89.17**	**85.35**	**83.66**	**83.19**

#4 Western Digital **WD Caviar SE - WD2500KS**



Specificații:
Notă Citire: 87,25
Notă Scriere: 91,37
Notă Performanță: 91,70
Nota LEVEL: 83,66
Ofertant: Flamigo Computers,
Preț: 78 EURO (fără TVA)

#5 Samsung **SP2504C**



Specificații:
Notă Citire: 91,93
Notă Scriere: 99,03
Notă Performanță: 91,12
Nota LEVEL: 83,19
Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 75 EURO (fără TVA)

#6 Western Digital **WD Caviar SE - WD2500JS**



Specificații:
Notă Citire: 84,81
Notă Scriere: 87,28
Notă Performanță: 89,19
Nota LEVEL: 81,75
Ofertant: Flamigo Computers,
Preț: 82 EURO (fără TVA)

Special Guests

#1 Western Digital **WD Caviar SE - WD1500AHFD**



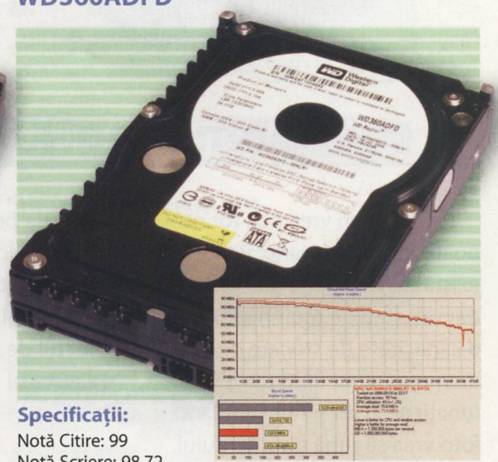
Specificații:
Notă Citire: 99,71
Notă Scriere: 93,19
Notă Performanță: 97,17
Notă LEVEL: 96,54
Ofertant: Flamigo Computers,
Preț: 247 EURO (fără TVA)

#2 Western Digital **WD Raptor - WD740ADFD**



Specificații:
Notă Citire: 98,1
Notă Scriere: 90,81
Notă Performanță: 96,84
Nota LEVEL: 88,88
Ofertant: Flamigo Computers,
Preț: 167 EURO (fără TVA)

#3 Western Digital **WD Raptor - WD360ADFD**



Specificații:
Notă Citire: 99
Notă Scriere: 98,72
Notă Performanță: 92,92
Nota LEVEL: 81,47
Ofertant: Flamigo Computers,
Preț: 120 EURO (fără TVA)

6	1	2	3	LOC
Western Digital WD Caviar SE - WD2500JS	Western Digital WD Caviar SE - WD1500AHFD	Western Digital WD Raptor - WD740ADFD	Western Digital WD Raptor - WD360ADFD	Model
Ultra PRO Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Ofertant
031-4022292	021-08008-CallPC	021-08008-CallPC	021-08008-CallPC	Telefon
82	247	167	120	Preț[EUR]
		CARACTERISTICI		
250	150	74	36	Capacitate [GB]
SATA	0	SATA	0	Interfață
7200	0	10000	0	Viteza de rotație [rpm]
8	16	16	16	Dimensiunea buffer-ului [MB]
238.4	139.73	69.24	34.47	Capacitate Windows [GB]
3	3	5	5	Garanție [ani]
		VALORI MĂSURATE - HD TACH		
53	75.6	72	75.6	Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]
50.9	75.2	70	73.6	Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]
129.9	134.2	134.4	133.9	Burst Rate [MB/s]
13.6	8.3	8.3	10.1	Timp de Acces [ms]
1	3	2	4	Utilizarea Procesorului [%]
		VALORI MĂSURATE - AIDA32		
50.3	67.9	68.5	66	Random Read [MB/s]
49.6	67.8	71.4	81.7	Random Write [MB/s]
113.8	120.5	120.8	120.7	Buffered Read [MB/s]
		REZULTATE		
84.81	99.71	98.10	99.00	Nota Citire
87.28	93.19	90.81	98.72	Nota Scriere
97.06	100.00	100	82.18	Nota - Timp de Acces
100	66.67	100	50	Nota Utilizare Procesor
89.19	97.17	96.84	92.92	Nota Performanță
89.53	50.81	74.89	100.00	Nota preț/performanță
90.58	100.00	73.12	50.06	Preț/GB
81.75	**96.54**	**88.88**	**81.47**	**Nota LEVEL**

Sony Ericsson Z610

Deschidem şi de această dată rubrica destinată telefoanelor mobile tot cu un reprezentant al companiei Sony Ericsson, modelul Z610. Doar dintr-o simplă privire ne dăm seama că acest telefon este foarte elegant. Carcasa lui frumos realizată dă senzaţia unei bijuterii frumos strălucitoare ce poate atrage foarte multe priviri admirative. Telefonul în sine dispune de o dotare standard clasică: sunete polifonice, posibilitatea de a utiliza wallpaper-uri animate, 3G, Bluetooth şi, de ce nu, chiar un port USB. Camera foto este cea întâlnită şi la cele mai recente modele Sony Ericsson. Cu ai săi 2 megapixeli, se pot obţine fotografii la rezoluţie maximă de 1600 cu 1200 pixeli. Pentru convorbirile ce implică şi schimb de imagini, telefonul Z610 dispune şi de un al doilea senzor video. Memoria internă totalizează 16 MB, însă ea poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie Memory Stick Micro până la valori care vă pot fi suficiente pentru muzică, clipuri video, fotografii şi, de ce nu, fişiere cu date.

Specificaţii Sony Ericsson Z610i

Reţea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, Bluetooth, USB 2.0, HSCSD
Dimensiuni:	94,5 x 49 x 20 mm
Greutate:	110 grame
Ecran1:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Ecran2:	OLED, 128 x 36 pixeli
Cameră foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, AAC+
E-mail:	DA
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A



Samsung X830

Oricât am vrea noi, tot nu poate fi un iPod Nano. Poate există o asemănare foarte mică, dar rezultatul e mult mai bun. Cu o capacitate de stocare de 1024 de mega, acest MP3 player cu funcţii de GSM şi mini cameră foto vrea să rupă gura târgului. Aspectul său este cu totul şi cu totul deosebit, mai ales că pare a fi un dispozitiv „furat" parcă dintr-un film SF. Samsung X830 are o grămadă de calităţi, dar ca orice lucru de pe lumea asta, are şi câteva mici lipsuri. De exemplu, camera foto dispune de doar 1,3 megapixeli, însă compensează cu efectul de surround 3D în cazul playerului MP3.

Dimensiuni: 84 x 30 x 20 mm
Greutate: 72 g
Display1: TFT - 256.000 culori, 128 x 220 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by: până la 120 de ore
Talk time: maximum 3 ore



Nokia 8800 Sirocco

Cel mai mare producător de telefoane mobile din lume ne dezvăluie în această perioadă unul dintre cele mai noi modele, 8800 Sirocco. Forma este foarte îndrăzneaţă, însă destul de cunoscută. Poate doar culoarea îi conferă un aer misterios. La fel de impresionant ca şi vânturile puternice din Sahara ce poartă acelaşi nume, şi acest telefon poate da o notă de eleganţă şi bun gust posesorului. Materialul plastic ce protejează ecranul este foarte rezistent la zgârieturi, în timp ce restul telefonului este „învelit" într-un aliaj de oţel inoxidabil. Meniurile sunt foarte sugestive şi permit o navigare foarte uşoară către toate opţiunile pe care acest telefon le oferă. Memoria internă are o capacitate de 128 de megabiţi, arhisuficientă când vine vorba de address book, fotografii sau orice altceva aţi dori să salvaţi în ea.



Dimensiuni: 107 x 45 x 17 mm
Greutate: 138 g
Display: TFT – 256.000 culori, 208 x 208 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 240 de ore
Talk time: maximum 2 ore 45 min.

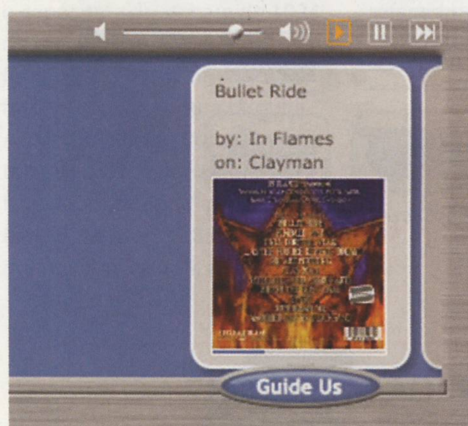
BogdanS

Pandora

www.pandora.com

Din motive pe care le veți înțelege mai încolo, săptămâna asta am ales să vă prezint un singur site, şi anume Pandora. Ei bine, dată fiind natura acestuia, am fost nevoit să fac un pic mai multă analiză, pentru că am fost destul de impresionat. Pandora este de fapt o bază de date imensă de muzică, ce conține în jur de 500.000 de piese de la peste 20.000 de artişti. Evident, şi aici e lucrul cel mai interesant, aveți acces gratuit la întreaga bibliotecă. După ce vă faceți un cont, lucru care nu e obligatoriu, sunteți întrebați ce post de radio ați dori... Aceasta pentru că site-ul generează posturi de radio, un număr suficient pentru fiecare user, pe baza unui artist pe care îl introduceți drept criteriu. Site-ul va alege apoi piese atât de la artistul respectiv, cât şi muzica altor artişti care au aceleaşi influențe muzicale cu cele ale





artistului ales, pe care le va randomiza ori de câte ori schimbați postul. Desigur, nu aveți control foarte mare, însă puteți adăuga artişti şi piese... Singura problemă e că nu veți şti când le ascultați. Unica limitare a site-ului este dată de numărul de skip-uri pe care-l puteți da per post de radio. Piesele sunt download-ate pe rând, după care se ascultă. Nu este streaming, ceea ce înseamnă că puteți asculta chiar şi dacă nu aveți cine ştie ce țeavă de internet. Codarea este făcută pe la 196 kb/s, lucru care se traduce prin faptul că sunetul are o calitate ireproşabilă.



Fierce People

În ultima vreme am văzut deja prea multe filme care m-au lăsat cu un gust puternic amar. Însă din când în când mai dau peste câte un film pe DVD, de un an-doi vechime, care îmi mai ridică moralul cinematografic. În cazul acesta, este vorba de Fierce People, apărut în 2005, în regia lui Griffin Dunne, un nume cunoscut în industrie, în special ca actor. De menționat faptul că a fost producător pentru Joe's Apartment, în rest filmografia sa fiind extrem de restrânsă. Fierce People este un film care explică faptul că nu e nevoie să mergi printre triburile din America de Sud pentru a studia cruzimea la ea acasă. Tot ceea ce trebuie să faci e să ai o mamă „junky" care să aibă ca prieten unul dintre cei mai bogați oameni ai Americii, la reşedința căruia să fii invitat să-ți petreci vara. Şi uite aşa aflăm că bogații lumii au timp de foarte multe lucruri, chiar dacă sunt castrați. Metodele lor de distracție pot rivaliza uneori cu obiceiurile tribului sud-american Yonomani, cunoscuți şi ca Fierce People, pentru care orice jignire se pedepseşte cu bătaia şi violul în fața tribului.

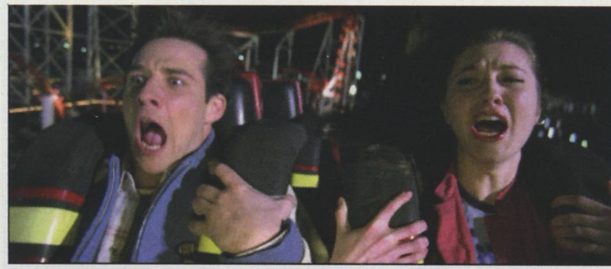
Singura diferență pe care o veți descoperi este că în lumea „civilizată" bătaia şi violul sunt ceva mai intime şi că nu te apreciază nimeni dacă le faci. Tânărul Finn Earl (Anton Yelchin), personajul principal al filmului, este astfel invitat împreună cu mama sa, o maseuză profesionistă interpretată de către Diane Lane, la conacul lui Mr. Osborne, jucat magistral, ca de obicei, de către celebrul Donald Sutherland. Finn devine un prieten foarte apropiat al lui Osborne şi al nepoatei sale, Maya (Kristen Stewart).
Evident, nu toată lumea apreciază acest lucru, fapt ce duce la o serie de evenimente ciudate, în care nu vă spun cine e implicat pentru că ar fi un spoiler. Filmul în sine poate fi interpretat ca o metaforă, un semnal de alarmă în ceea ce priveşte înclinațiile spre origini ale omului, spre natura sa violentă. Însă eu l-am interpretat ca un film interesant, captivant, cu toate ingredientele necesare pentru a satisface orice pasionat de filme.

■ **Locke**



Final Destination 3

Al treilea film din seria Final Destination își începe odiseea funerară cu un accident. Păi cu ce altceva? Primul a început cu prăbușirea unui avion, iar al doilea cu un accident rutier îngrozitor. De această dată, tonul îl dă un roller coaster, care o ia razna și trimite în brațele morții un grup de liceeni neascultători, indiferenți în fața avertismentelor lansate printre sughițuri de una dintre colegele lor: „Nu vă urcați că muriți!". Ca un făcut, aceasta are o viziune înainte de a se urca în trenul suspendat, premoniția exemplificând în detaliu cum trenulețul se desprinde de șine, decapitează câțiva adolescenți, îl rupe pe altul în două, iar pe restul îi împrăștie în toate direcțiile. Mă rog, ceva de genul acesta... Cei care au văzut primele două filme știu la ce să se aștepte, ideea de bază fiind, așa cum ne-au obișnuit, aceeași. Adică moartea se oftică urât de tot pentru că i-au scăpat câțiva clienți printre degete și le pregătește câteva surprize celor rămași întregi la trup și suflet. Dacă n-au murit în accident, nu-i nimic. Vor muri în ordinea în care s-ar fi așezat în trenulețul morții. Sau poate că nu?





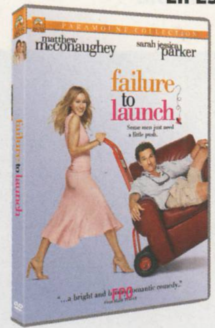
Final Destination 3 nu aduce absolut nimic nou pe marele ecran față de primele două filme, scenariul fiind cosmetizat doar pentru a-i oferi Doamnei cu Coasa șansa să execute alți nevinovați. Primii care-i cad în plasă sfârșesc într-un mod violent și grotesc, urmare a unor calcule „matematice" de o precizie macabră ieșită din comun. Pe măsură ce lista se îngroașă însă, decesele devin mai degrabă amuzante, în ciuda violenței cu care sunt trimiși în lumea celor drepți. Oi fi eu puțin cam dus de-acasă, dar nu m-am putut abține să nu zâmbesc. Mai țineți minte scena de la finele primului film, în care autobuzul o lovește pe gagică în plin, exact în momentul în care se pregătea zâmbitoare și plină de speranță să ne facă cu mâna? Mai ceva ca-n cascadorii râsului!

La urma urmei, Final Destination 3 este doar un film și trebuie privit ca atare. Un film de groază, care sper să-și fi atins, în sfârșit, destinația finală, înainte să izbucnesc în... râs.

■ KiMO

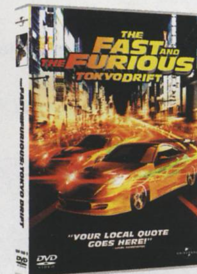


Failure to Launch



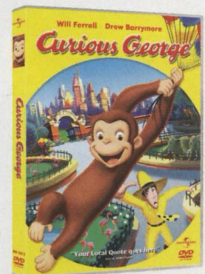
An: 2006
Regia: Tom Dey
Gen: Comedie, Romantic
Distribuție: Matthew McConaughey, Sarah Jessica Parker
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

The Fast and the Furious: Tokyo Drift



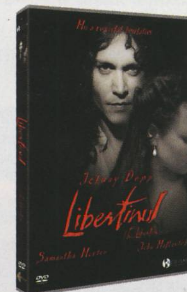
An: 2006
Regia: Justin Lin
Gen: Acțiune, Aventuri, Thriller
Distribuție: Lucas Black, Brian Tee
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Curious George



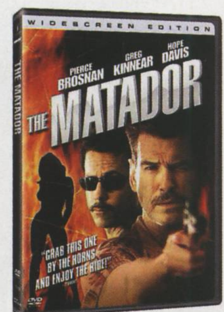
An: 1978
Regia: Jun Falkenstein
Gen: Animație, Comedie
Distribuție voci: Drew Barrymore, Will Ferrell, Frank Welker, David Cross, Eugene Levy, Dick Van Dyke
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

The Libertine



An: 2004
Regia: Laurence Dunmore
Gen: Dramă
Distribuție: John Malkovich, Johnny Depp, Samantha Morton
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

The Matador



An: 2005
Regia: Richard Shepard
Gen: Thriller
Distribuție: Pierce Brosnan, Greg Kinnear, Hope Davis
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40

talon de comandă — LEVEL 10/06

Prin completarea talonului alăturat imi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugam să ne contactați in scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL august-septembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL PAGINI WEB	10,40 lei		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,50 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament — LEVEL 10/06

Prin completarea talonului alăturat imi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugam să ne contactați in scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ■ cu DVD: ■

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

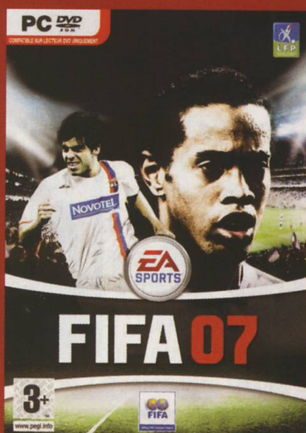
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution



Câștigă jocul FIFA 2007

Ce sistem nou de control a implementat EA Games în NHL '07?

a. Skill Stick Revolution ■
b. Body Check Fatality ■
c. Magic Shoe System ■

Nume, prenume

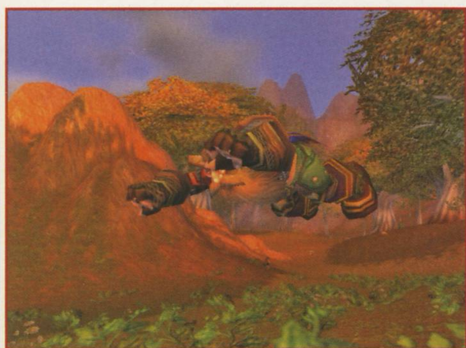
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul NHL '07 din acest număr al revistei.

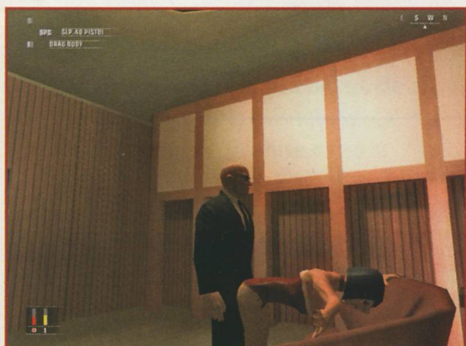
Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.



Captain! CAAAVEMAAAN!
Imagine trimisă de Vlad Ploeşteanu.

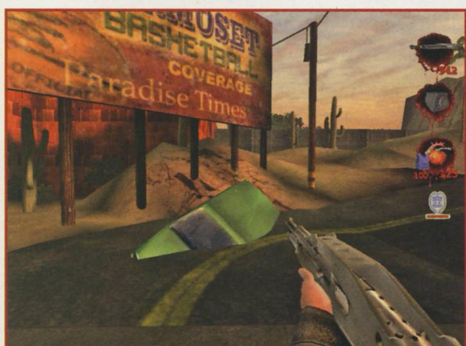


Probabil are centrul de greutate în cap. **Imagine trimisă de Mihalache Cătălin.**



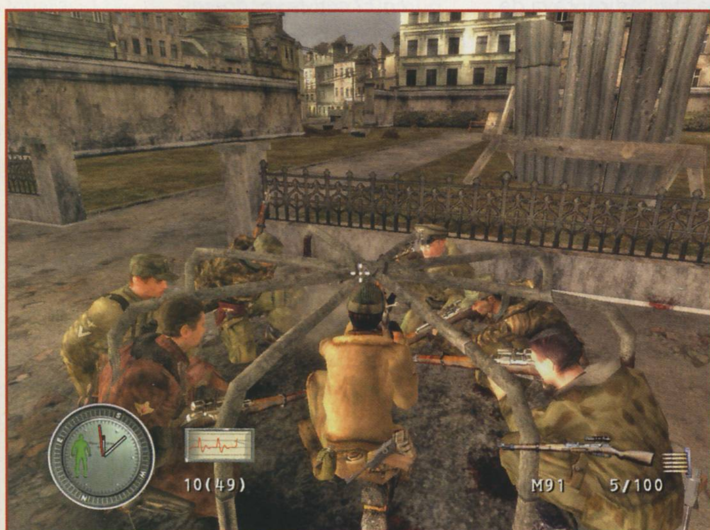
Urmarea unui atac în stealth.
Imagine primită de la YonY.



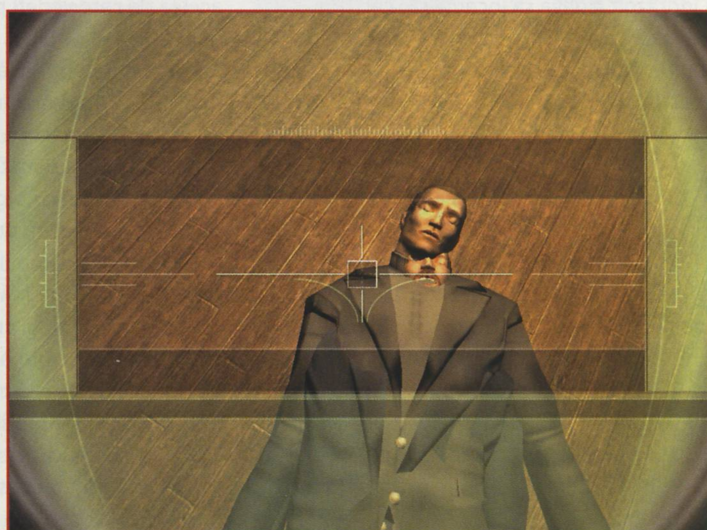


Să dăm în judecată primăria!
Imagine trimisă de Andy Ion.

Echipă cu viitor, angajez urgent stomatolog. **Imagine primită de la Sorin Cucean.**



6-6 să văd epoleţii. **Imagine trimisă de Călin Precup.**



Mr. Hyde atacă. **Imagine primită de la Andrei Roter.**

Câştigătorul din acest număr este Mihalache Cătălin.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Hello people!!!De câteva luni primim e-mail-uri cu rugăminţi să băgăm temele înapoi. Ca să observaţi cât de mult ne pasă... nu, nu intră din nou temele aşa cum erau înainte, ci sunt... mai legate de jocuri. Adică: pe lângă ce trimiteaţi până acum, aşteptăm şi părerile voastre despre jocuri, noi sau vechi, preferabil cu diacritice. Mă aştept să ajungă o grămadă de e-mail-uri la chatroom@level.ro având în vedere că am tot primit rugăminţi să poată scrie şi cititorii review-uri. Eh, astea nu vor fi tocmai review-uri, dar este singurul compromis pe care am reuşit să îl storc de la Şefu. Ah! Mai era ceva. Cine vrea să îşi dea cu părerea despre deznodământul de la „Tu faci jocurile" e liber să trimită respectivele păreri la aceeaşi adresă de e-mail.

Cu siguranţă, când veţi citi aceste rânduri atât şcolile, cât şi facultăţile vor fi început. Baftă!

■ **Akasha**

Chatroom

Bistro de l'arte

... cu piciorul pe acceleraţie, viteza depăşeşte Mach 1... 2... 3... totul se distorsionează, timpul nu mai contează, lumea încetineşte în jurul meu, aproape de viteza luminii, motorul se încinge, se aprind semnalele de alarmă, 10 secunde până la viteza luminii, deja totul nu mai are sens, lumea e formată din linii care se preling în uitare, 5 secunde, motorul e la temperatura maximă, suprasolicitat, 3, ochii fixaţi pe bord, 2 secunde, siguranţele cedează, aerul arde în jurul meu, o secundă... şi apoi linişte... un moment care se transformă în eternitate... am spart barierele vitezei, totul este o ceaţă în jur, doar eu mai exist... eu şi motorul care a cedat, solicitat la maximum, cedează, liniştea se spulberă, dar nu realizez, totul s-a terminat, explozia motorului mă propulsează afară din carlingă prin geam pentru ca în secunda următoare să mă transforme în praf care din inerţie se împrăştie la o viteză mai mare decât a îndrăznit cineva să încerce să o ajungă. Explozia sparge liniştea unei zile senine şi spulberă totul ca pe vise efemere. Linişte, în final linişte.

■ **x_con**

Mugetarea

Sunt şocat. Nu, nu sunt şocat, sunt siderat. Mint. Nici siderat nu sunt. Sunt consternat de-a dreptul. Şi nu, nu am înnebunit încă. Să vă spun ce mi s-a întâmplat...

Am fost câteva zile la ţară. Pentru aceia dintre voi care sunteţi de la oraş şi acest cuvânt „ţară" nu are alt înţeles decât patrie, vă spun că aşa se mai spune şi la locul de baştină al bunicilor, care este poziţionat în mediul rural. Adică în acel loc unde tehnologia a dat bir cu fugiţii şi a lăsat oamenii cu un amărât de bec de 40 W şi un televizor alb-negru. Aşa, şi fiindcă ploaia se juca pe-afară, eu stăteam în casă şi număram fascinat gândacii ce se perindau pe-acolo. În tot acest timp, bunica făcea dezinvoltă drumuri până-n fundul casei. Când ajungea acolo, se auzea o uşă scârţâind şi un dop desfăcându-se. Treceau câteva secunde şi procesul avea loc în mod invers. Şi tot făcând dânsa asemenea drumuri, încep să devin circumspect. Aştept până ce iese din casă şi mă duc în fundul casei să văd care-i treaba. Deschid dulapul şi starea de consternare de care v-am spus mai sus sare pe mine, gata să mă dea jos. Dacă găseam acolo „iarbă", era de înţeles: mai are nevoie omul să se destindă; dacă găseam o narghilea nu mi se părea aşa mare lucru: „iarba" era prea moale. Dar ghiciţi ce-am găsit? Ei bine, acolo erau nişte sticle cu ţuică. Şi dintre aceste sticle, uneia îi lipsea o palmă din lichidul înveselitor. Concluzia acestei mici investigaţii? Foarte simplu de tras: bunică-mea trage la măsea. Imaginaţi-vă: o băbuţă de la sat, cu batic în cap, cu frica lui Dumnezeu - din acelea de care vedeţi pe la ştiri. Adică, ceva de genul: „sweet ol' lady". Oare ce se-ntâmplă cu lumea asta? În ritmul ăsta, mâine trebuie să mai aflu că frate-meu e hermafrodit. Aşa, revenind la chestia cu măseaua şi cu trasul, sper că nu e ereditar. De fapt, se spune că anumite chestii sar o generaţie. Părinţii mei nu beau. Asta nu-i a bună. Adică s-ar putea ca „microbul" să fie în mine, zăcând, gata să scoată capul la lumină cu prima ocazie. Îh! Fraţilor, dacă ajung la meeting, să nu vă uitaţi strâmb la mine când o să cer o bere fără alcool. După această cutremurătoare experienţă, a dat profilaxia în mine ca Lennox Lewis în Tyson acum câţiva ani.

Pfui! Mi s-a făcut sete de la atâta scris... cred mă duc să-mi iau un suc de roşii...

■ **Psycho**

Sigmund

- partea a doua -

Sigmund se ridică, apucându-şi calul de căpăstru, apoi îndreptându-se agale către uşa care se deschise ca printr-o minune atunci când ajunse în faţa ei. Intrară într-o altă sală, mai mică decât prima. În centrul ei sălăşluia o masă din argint, brodată peste tot cu litere ciudate, în jurul ei cu 12 scaune grele, gravate cu chipuri şi nume. Plafonul era precum o turlă, cu 12 ferestre înalte şi înguste, adâncite în pereţii groşi de stâncă, prin care, odată, demult, intrau raze vesele de lumină, ce se intersectau la jumătatea înălţimii sălii, ca apoi să lumineze 12 chipuri falnice, fără de tăgadă.

În centrul mesei trona un cufăr imens cu 12 chei şi un răvaş deschis, ţintuit pe una din laturi.

Cu 12 voci în vreme-am grăit,
Şi 12 suflete am primenit.
La 12 flăcări Vestea o voi dărui,
La 12 crai ce vor domni.

Unul e stins cu al său sfetnic,
Al doilea doarme somnul veşnic.
Al treilea-i vânt pustiu şi călător,
Şi suflă peste-al seculilor zbor.

Măiastrul s-ascunde-n Sfânta Casă,
Cu roba-i lungă şi privirea trasă
Al cincele-aşteaptă dulcea şoaptă,
Să-i crească apele în faptă.

Altul renaşte-n flacăra ce arde
În fiecare fulger care cade.
Al şaptelea se-odihneşte lin
În grota neagră şi pământ divin.

Dark Gate păstrează în inima sa
Al optulea crai şi mantia sa.
Al noulea-i stânca cu pavăza tare
Al zecelea-i zâmbet cu zgomot de mare.

Penultimul suflet renaşte în aer
În suflu de vânt, în ochi de balaur.
Altul aşteaptă în veşnicu-i vis
Al vieţii sărut în margini de-abis.

Iar tu, cavalere, ce stai dinainte-mi
Eşti craiul pribeag ce visu-mi îndrumi,
Iar Vestea ce-aştepţi îţi este iubirea.
Păşeşte în neguri, găseşte-ţi menirea.

***

Îndată ce Sigmund termină de citit, un fulger înfricoşător se pogorî asupra mesei şi transformă răvaşul în scrum, lăsând în urma sa o cheie grea, sculptată în argint. Cu mâinile tremurânde cavalerul o ridică de jos, de unde fusese aruncată de furia trăsnetului. Cu zgomot de hrubă, se deschise o uşă în pardoseala neagră, lucioasă, prin care se zăreau nişte trepte săpate în cuarţ, mărginite de împletituri din piatră. Cavalerul păşi precaut, coborând treaptă cu treaptă. Culoarul întunecos ducea către o încăpere subterană, localizată sub sala coloanelor. Aici nu pătrundea nicio rază de lumină, totul fiind luminat de făcliile din os, poziţionate circular, formând un cerc întrerupt de lumină şi căldură. În centru, pe o piatră rotundă, simplă, neşlefuită, dormea un mândru cavaler, cu braţele împreunate la piept peste sabia imensă. Sub capul acoperit de coiful strălucitor se zărea o mantie de purpură, împăturită frumos. Sigmund se îndreptă către el, parcă nevenindu-i să-şi creadă ochilor. „Arg'Han!!!". Îi dădu repede coiful jos, privind chipul, mut de uimire şi bucurie.

Deodată, un suflu vrăjmaş stinse făcliile şi o voce baritonală găzdui eterul încăperii:

- Cine eşti??? Şi care ţi-e voia, străine?

- Străine? Arg'Han, sunt Sigmund, stăpânul Er'Khalm-ului. Sunt prietenul tău, tovarăşul tău de arme. Am cutreierat lumi şi timpuri, am căutat tâlc în umbră şi lumină, am sălăşluit veacuri în ceaţă şi confuzie. Am venit să aflu chemarea firii.

- De vrei să treci, străine, va trebui să lupţi. Să mă învingi. Venit-au mulţi în căutarea Vestii, iar nimeni n-a fost vrednic să ducă mai departe legământul lui Zhados, nimeni n-a rupt întunericul s-aducă pace şi lumină. Fereşte-te de mantia mea, străine!!!

Sigmund scoase sabia din teacă. Privi în jur, dar ochii nu-l ajutau în bezna ce-l înconjura. Chemarea venea de pretutindeni şi de nicăieri. Închise ochii, ascuţindu-şi auzul, lovind palele ce-l cuprindeau de jur împrejur. Cu paşi şovăitori se îndreptă către locul unde-şi amintea că zăcea trupul lui Arg'Han. Mâini nevăzute din aer şi praf îi loveau braţele puternice, îngreunându-i calea spre cavalerul adormit. Pipăind cu mâinile, atinse mantia de purpură. Vijelia care se iscase se mai potoli parcă. Un geamăt prelung înconjura încăperea, făcându-l să tresară. Înşfăcă mantia şi o aruncă în vânt. Făcliile prinseră viaţă şi o siluetă înfricoşătoare se profilă în lumina caldă a focurilor străjuitoare.

- Fereşte-te, cavalere, de mânia mea!!!

- Mantia îţi aparţine, prietene. Este puterea şi voinţa fiinţei tale. Este ceea ce ne leagă, este trecutul nostru plin de glorie şi falǎ.

- Cine eşti tu, străine? De ce-mi deranjezi somnul de veacuri?

- Arg'Han, a venit vremea să te trezeşti. A venit vremea să luăm asupra noastră povara grea a anilor de întuneric.

- Vorbeşti în cuvinte fără de înţeles, luptătorule. De unde-mi cunoşti numele? Trupul meu zace fără de viaţă de sute de ani, căci ăsta mi-e blestemul. Spiritul meu păzeşte a doua cheie.

Atunci Sigmund se aplecă şi luă o mână din praful de pe jos, apoi, scoase de la sân o sticluţă din care picură peste praf o pulbere argintată. Era pulberea zânelor, culeasă de pe aripile lor, dătătoare de viaţă, menită să redea răsuflarea cavalerilor de mult adormiţi. Privi amestecul format în mănuşa sa din piele, apoi îl azvârli peste mantia ce acoperea entitatea grăitoare. Încăperea începu să se cutremure cuprinsă parcă de o furie nevăzută, aruncând de sus cu pietre ascuţite de cuarţ şi cristal. Purpura începuse să strălucească în lumina focurilor. O palǎ de vânt o atinse şi o purtă până peste braţele cavalerului adormit. Fruntea i se încreţi de negre vise, iar ochii i se deschiseră ca prin minune. Magia caldă a luminii îl făcu să-şi îngusteze ochii, apoi, se uită cu uimire de jur împrejur. Dădu drumul la sabia care-l străjuise atâta amar de vreme, apoi se ridică în capul oaselor. Mantia căzu pe jos, făcându-l s-o ridice, apoi să-şi cuprindă umerii puternici cu dânsa. Se ridică măreţ de pe patul de piatră şi-l văzu pe Sigmund.

- Sigmund! Prietene, ce vânt te aduce pe tărâmul meu?

- Arg'Han… Tărâmul tău este praf şi pulbere. Uitat-ai de Dark'saberi? Uitat-ai de cântul prelung al zânelor ce te-a adormit spre vindecarea ta? Poate că suflul lor magic are darul uitării. Dar nu avem vreme de pierdut. Porţi cu tine a doua cheie a destinelor. Păstreaz-o căci vom avea nevoie de dânsa mai târziu.

Intrară pe culoarul îngust, urcând agale panta către sala Sfatului. Cu surprindere, Sigmund remarcă lumina soarelui de dimineaţă ce pătrundea prin ferestrele înguste şi înalte. Arg'Han îl urmă, cu privirea parcă deranjată de lumina zilei, lumină pe care n-o văzuse de atâţia ani. Îşi ridică privirea către steaua formată la intersecţia razelor, apoi şi-o întoarse către masa din mijlocul sălii. În capătul din dreapta, lângă unul dintre scaunele grele,

stătea un mândru bidiviu, negru precum abanosul, cu picioare înalte şi puternice, plin de nelinişte. Întoarse capul spre ei.

- Mylord, am crezut că... Mă pregăteam să invoc...

- Greşit ai crezut prietene.

- Sigmund, el este bătrânul tău Bliss?

Arg'Han privi calul prietenului său. Copitele negre şi tari băteau în pardoseala şlefuită, pline de nerăbdare. Picioarele, deşi subţiri, dezvăluiau discret o forţă de neasemuit, zărindu-se pe ici pe colo câte o fibră tresărindă. Pieptul şi crupele erau învelite în catifele precum o mare întunecată, mărginite de însemne mici, ciudate brodate cu fir de argint pur. De sub acoperământul albastru se zărea un gât mândru, încordat, cu capul ridicat şi fruntea sus, încununată de o stea mare, albă şi ochii precum doi cărbuni imenşi şi umezi. Coama, tunsă scurt, atât cât să nu depăşească linia grumazului, strălucea în lumina unei raze stinghere ce se strecurase printr-o crăpătură de zid. Curentul de aer ce intra pe uşa deschisă începuse să se joace în coada lungă şi bogată ce atârna până la glezna subţire, înconjurată de o salbă subţire de bănuţi mici, argintii. În trap falnic, se îndreptă către Sigmund, împingându-şi botul în braţul său drept.



- Mylord Sigmund, este deja amiază. În câteva ore se va întuneca din nou. Am face bine să mergem.

- Bliss are dreptate, Sigmund. Să mergem, dară, zânele ne-aşteaptă.

- Aş merge, prieteni, dar este ceva aici. În acest loc uitat de lume şi de zei sălăşluieşte ceva ascuns, nebănuit. Ne va urma şi asta o voi simţi în toată drumeţia noastră spre adevăr. Este ca o fantomă a trecutului care m-a bântuit în toate aceste veacuri de singurătate, iar aici, parcă îi creşte puterea, mă întoarce în regatul meu, în vremurile de glorie şi pace.

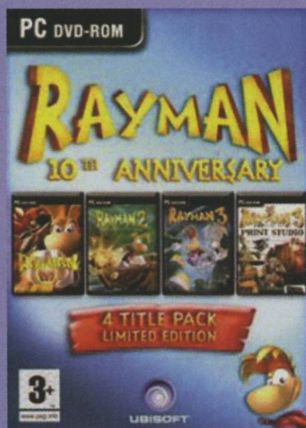
Păşi calm către masă, apoi se opri sprijinindu-şi braţele pe unul dintre scaune. Oare avea să mai fie vreodată aşa cum fusese în erele Kharmei?

■ **Lady Arwen**



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc Rayman 10th Anniversary PC



Care este numele personajului cu Biblia în mână din Call of Juarez?

a. John Torquemada ■
b. Jean Valjean ■
c. Părintele Ray ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Call of Juarez din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un Nomads Keypad Calculator 2



Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force poate fi conectat la:

a. PC ■
b. PlayStation ■
c. Ambele ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

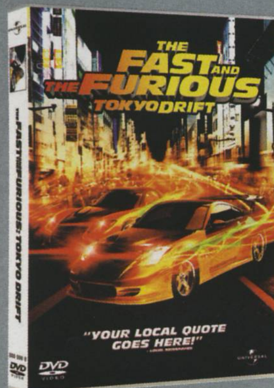
Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul The Fast and The Furious: Tokyo Drift



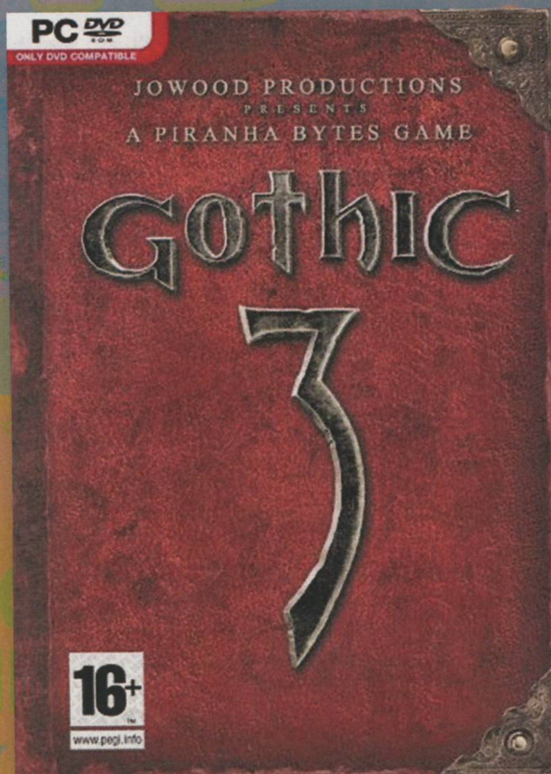
Cine va fi regizorul filmului HALO?

a. Quentin Tarantino ■
b. Steven Spielberg ■
c. Peter Jackson ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea de știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.



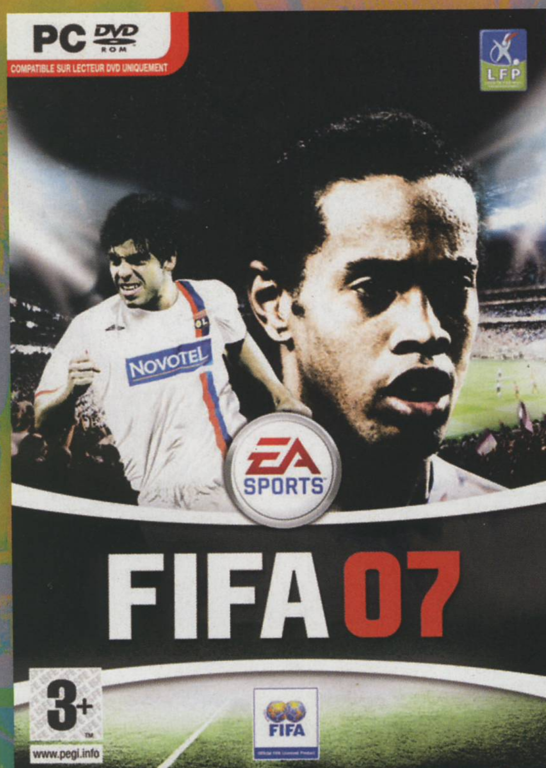
Gothic 3

MARIUS GHINEA SE ÎNTOARCE



Company of Heroes

DE LA RELIC, DAWN OF WORLD WAR 2



FIFA 07

LA 07 SCOATEȚI GAMEPAD-URILE



Broken Sword The Angel of Death

GUSTUL ETERN AL AVENTURII RĂMÂNE



Asphalt™3 Street Rules pe mobilul Orange
şi un concurs cu premii interesante

Premiul 1: 1 pachet consolă Microsoft X-Box cu jocul Splinter Cell Chaos Theory
Premiile 2-11: 1 pachet consolă Nintendo DS cu jocul Asphalt
Premiile 12-62: 1 joc Gameloft pentru mobil gratuit



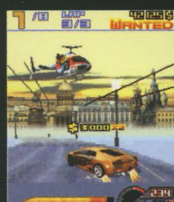




ce trebuie să faci

Intră în Orange World > Jocuri > Concursul Asphalt : Urban GT 3, descarcă orice joc din secţiune şi intri automat în concurs.
Sau trimite un mesaj scris la **343** (tarif 3 USD + TVA) cu **codul** jocului pe care doreşti să îl descarci:

Asphalt™3 Street Rules



GL 10

2006 Real Football



GL 12

Splinter Cell: Double Agent



GL 13

Prince of Persia: The Two Thrones



GL 15

Air Strike 1944



GL 14

Midnight Casino



GL 18

Vei primi un link pe care trebuie să îl accesezi. După descărcare, salvează jocul într-unul din folderele telefonului tău.

de reţinut

Trebuie să ai un telefon compatibil Java şi serviciul şi setările WAP activate. Perioada de desfăşurare a concursului este 2-31 octombrie. Detalii şi regulament pe www.orange.ro.

gameloft
www.gameloft.com

orange™